この秋、対戦格闘は新世紀に突入する！乗り遅れるなよ！この波にっ!!

MONTHLY GAME MAGAZINE

POWER GAMER

パワーゲーマー

12
1994.DEC
560 YEN
〈本体価格544YEN〉



格闘新世紀

●早くも登場間近か!? 3D格闘新次元突入!!
バーチャファイター2

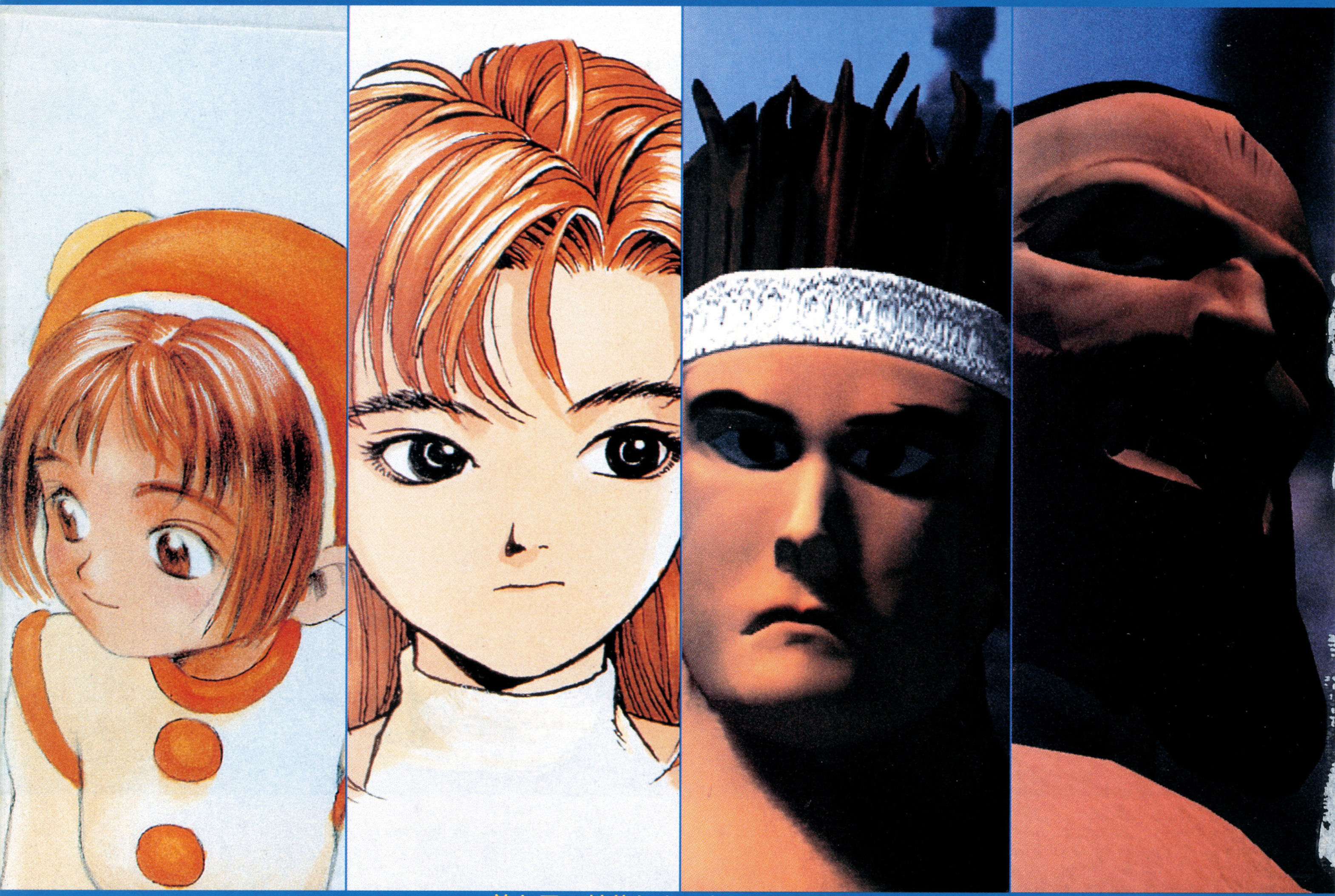
●歌う対戦格闘ゲーム！高齢化社会を斬る!!
豪血寺一族2

●新作ソフト大豊作の秋！特選情報満載!!
モータルコンバットII／鋼 HAGANE／ストーリー・オブ・トア／がんばれゴエモン3／真サムライスピリッツ／FEDA／モンスターメーカー・キッズ

1994年12月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻12号　1986年10月22日　第三種郵便物認可


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Nintendo GAME BOY
11.11
掟(タブー)はこの日破られる。
息を止めるな、目を見張れ。あの全世界を席巻した驚異の格闘ソフトの「Ⅱ」がいよいよ上陸。
リアルグラフィックスの過激描写に炸裂する技の数々。格闘ファンが驚愕した神拳の秘密が、
いま、ここに明らかになる。本物の闘いには掟(タブー)は存在しえない。
FRIENDSHIP
CHOOSE YOUR FIGHTER
MORTAL KOMBAT II
モータルコンバットⅡ
究極神拳
初回出荷のみ
スーパーファミコン
攻略本付
11月11日発売
スーパーファミコン¥11,800(税別)
ゲームボーイ¥4,200(税別)
大好評発売中!
メガドライブ¥8,800(税別)
ゲームギア¥4,800(税別)
☎KOMBAT KALL 03-3730-9767
MIDWAY
Acclaim
株式会社アクレイムジャパン 〒144東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル
MORTAL KOMBAT II © 1993 Licensed from Midway Manufacturing Company. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is division of Acclaim Entertainment. ®& © 1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

対戦格闘新世紀



ここまで来ると、もはや二の句はつげぬ。黙って楽しんでほしい。アーケード参入第3弾にして早くも「これ」とは……。さすがアトラス、侮れじ。技術論的にはもはや対戦格闘ゲームの未来は実写撮り込みか3Dバトルにしかないような気がするが、しかし、ここまでバッキバキに変態演出(失礼／)を決めてもらうと、2Dドット絵格闘も、まだまだ捨てたものではないという気になってくる。あぁ男の空手道、涙のポパペ？ピ？何だっけ？

前々号で特集したストIIシリーズにはじまる対戦格闘ゲームは今、変革の時を迎えている。ほとんど供給過多なくらいに市場に投入される大量の対戦格闘ゲームには、本心では辟易しているユーザーも多いのではないだろうか。しかしそんな中にあって「バーチャファイター２」と「豪血寺一族２」は、強烈な存在感をともなって僕たちに迫ってくる。「バーチャファイター２」は、旧来の２Dという考え方にはとらわれない、新世代対戦格闘ゲームの進化形として、そして「豪血寺一族２」は異様な演出センスによって作り出された究極の２D対戦格闘ゲームとして。この２タイトルに注目することで、明日の対戦格闘ゲームの在り方を理解できるのではないか？

テクスチャーマッピングの精密さや秒間のコマ数の倍増等、ＣＧに関する技術論ばかりが先行する「バーチャファイター２」だが、、しかし、そのことが一体何を可能にしてくれたのか、まずはそこから考えてみる必要があるだろう。技術論だけでは語ることのできないゲーム性の変化と向上。今月は各キャラクターの基本的な技から、その真相に迫ってみたい。アーケードに登場する日も、もう間近だっ‼



豪血寺一族２

バーチャファイター２





いよいよ発売も目前か!?全ゲーマー必見の3D対戦格闘第2弾！遂に登場っ!!

一部都内でのロケテストを経て、先日開催されたAMショーで遂に初お目見えとなった「バーチャファイター2」！本格紹介第1回の今月は、基本技をチェックするぞ!!

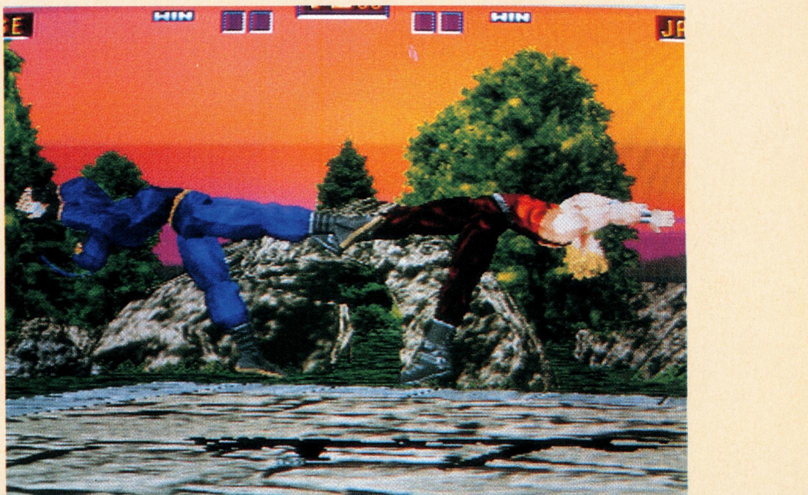
新キャラクターの舜帝とリオン・ラファール。やはりこの二人が「バーチャファイター2」(以下VF2と略)を象徴するキャラクターであることには間違いがないようだ。

前作と、VF2を比較して最も大きく進化した点はキャラクターの華麗な動きだと思うのだが、これを如実に象徴するのが、この二人なのだ。特にここではリオン・ラファールに注目してみたいが、彼の動作には前作にはなかった類いのスピード感が感じられる。前作で「速かった」といえばやはりアキラの打撃技なのではないかと思うのだが、リオンの持つスピード感は、そのような「突きを出した瞬間から相手にヒットするまでの時間が物理的に短い」というようなものではない。そのような物理的な時間なら逆に遅いくらいなのでは？と感じられるのだが、リオンには華麗にして奇妙な動きのパターンがあるのだ。単純に見慣れないだけかもしれないが、どういう攻撃を繰り出してくるかが、今イチつかみにくい。たとえば膝がスッと出てきた後、そこからどういう蹴りにつながるのか、それを見極めるのが難しい。その見切りが難しい＝判断が遅れる＝こちらの対応が遅れる、という具合いにつながっていき、その結果、リオンは速いという印象が残るのだ。

いわば、華麗な動き（これを実現したのは新たに採用されたモデル2ボードであり、綿密なテクスチャーマッピング、秒間60フレームという強烈な表現力である）によって喚起されるある種の錯覚を利用した新しいスピード感があるのだ。このへんは、さすが体感ゲームの先駆者にして当代一流のプロデューサー、鈴木裕氏である。どのような画面に対して人間の五感がどう反応するかを、研究し尽くした成果を見たような気がする。

最後に一言、このように、新要素を幾つか盛り込まれたVF2だが、前作と同じ感覚をもってプレイをはじめてもまったく問題ないくらいに慎重な調整が施されている（現在もなお調整中）。その点は安心してほしい。







バーチャファイターから「2」へ!!



バーチャファイターは実に見事なゲームだった。レバーにボタン3つという分かりやすい操作方式、抜群のゲームバランス、一般的な対戦格闘ゲームに見られる「必殺技」というものに依存しないゲーム性。そして今だに衰える気配のない人気は、このゲームの奥の深さを物語っている。

最近のゲームは、派手ではあるが決して分かり易くはない。その点バーチャファイターは分かり易いが、はっきり言って地味である。しかし、ゲームというものはもともと地味だった。今だからこんなに奇麗になったのである。そう、昔のゲームはすべて分かり易くて地味だった。奇麗なグラフィック、可愛い女の子……など、ゲームを「飾ってくれる」ものなどなかった。だが、それだからこそゲームの本当の面白さが素直な形で出てきたのだ、とも思うのである。バーチャファイターにも「飾り」はない。優れたゲーム性だけがこのゲームを支えているのである。

しかし、今度の2は「飾り」がついている。セガが誇る最新CGボード「モデル2」によって与えられた最高の「飾り」だ。抜群のゲーム性と最高の「飾り」を手に入れたバーチャファイター2。まさに最強の格闘ゲームの誕生だ。



▲テクスチャーマッピング機能により、驚くほど美しくなった「バーチャファイター2」。画面描画速度も1／30秒から1／60秒へ。どちらもセガ最新CGボード、「モデル2」のもつ機能によるものだ。

バーチャファイターの進化は続く。



このグラフィックでもわかるように、バーチャファイター2は本当にきれいだ。テクスチャーマッピングの効果は相当なものがある。しかし、この2でさえ更なる高みへの1ステップに過ぎない。前号でも述べた通り、バーチャファイターは進化し続けるのだ。

今のうち！基本技をマスターしておけ

CHARACTERS

結城　晶
舜　帝
ジャッキー ブライアント
サラ ブライアント
ラウ チェン
パイ チェン
ウルフ ホークフィールド
ジェフリー マクワイルド
リオン ラファール
影　丸

発売直前！これだけは覚えておけ!!

まだまだ（…ってほど先でもないけど）「バーチャファイター2」（以下VF2と、略）も発売前、いきなり攻略を！というわけにはいかなかったので、今月は発売時にインストカードに記載される分の基本技をキャラクター毎にまとめていきたい。

えぇっ？こんなにページとっといて基本技だけなの？　なんて声が聞こえてきそうだが……バカモノっ！　VF2を侮ってはいかんぞッ。その基本技を扱うだけで、全14ページの特集でも全然足りないくらいに奥深いものがあるのだ。

これは実際にAMショー等でプレイすることができたヴァージョンから受けた総合的な印象なのだが、（VF2は日々生まれ変わっている！）、一言でまとめれば「手元の技が充実している」ということになるだろうか。前作では比較的大きな技を組み合わせるコンボ等が攻撃の主流になっていたようだが、今回は接近してからの小技が物を言う展開になりそうなのだ。このへんについてはまだまだ「調整中」ということで突っ込んだ記事は作成できないのだが、大いに期待してくれてけっこうだ。

さぁ、それでは新キャラ2人を含む全10人、各キャラクター毎に確認していこう。今のうちにこれだけのコマンドでも覚えておけば、発売時にスタートダッシュをかけてライバルを蹴落とすことができるかもしれないぞ！

シュン ディ



中国北部の山中で仙人として、弟子数人とひっそりと生活していたのだが、数年前、彼が開いていた道場の師範代が、何者かにさらわれてしまう。それ以来、彼は世を嫌い、隠厭生活を送るようになった。そんなある日、久々に彼は無二の親友である秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開いた。宴もたけなわ、二人の老師は酔って互いの流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績をおさめていることを自慢しはじめた。それを聞いていたシュンは突然トーナメント参加を宣言する…。

リオン ラファール



フランスでも有数の資産を誇るラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏では兵器開発を行う死の商人としても有名だった。そんな家庭に生まれたリオンは、幼いころから経営者としての帝王学の教育を施された。その英才教育の中に格闘技も含まれており、彼の蟷螂拳はその時に父親の部下である教官から叩き込まれたものである。しかし、そんな窮屈な生活に嫌気のさしたリオンは、父から格闘トーナメントに優勝すれば自由にするという約束をとりつけて……。

酔　拳

酔拳は別名を酔酒拳といい、中国武術の象形拳の一つである。その特徴は、歩き方はよろよろとし、姿勢は風のようにすばやく、時に盃を持って独酌し、時にはよろめき酔って倒れるように、酒に酔った人間の様々な姿勢に拳法を託しているところである。あちらに倒れ、前につんのめり、後ろに反り返るといった酔いの状態に、多種多様な技の手法、腿法、攻法、避法を含み、地しょうそっ法の攻撃、防御を内包している。

蟷　螂　拳

大陸北部の三東省に発した北方拳術である蟷螂拳は、中国各地の17の拳法から優れた技だけを集め、蟷螂手法によってまとめられた非常に実践的な拳法である。蟷螂の攻撃時における両腕の運用を参考に、その攻防の変化に学び、蟷螂拳は完成された。その動きは各門派固有の優れた点を備え、剛柔並済、長短、上中下の三路が取り入れられている。また一気呵成を追求するそのスピードは、多くの門派の中でも最速と目されている。

段位認定モード



なんと！　VF2では、プレイヤーのプレイに応じて、段位（ランク）がつけられるらしいぞ。これは、通常のゲームから「P、K、Gボタンを押しながらスタートを押す」という方法で「段位認定練習モード」に入り、CPUとの対戦がはじまる。その時のプレイ内容に応じて、段位が決定されるのだ（段位は6級から8段までの14段階）。しかもこのモードではコンティニューは認められず、ゲームオーバー時点での内容が評価対象になるらしいのだ。君は持ちキャラで8段になれるか？

評価はこの4点で決まるらしい

●技術点
どのような技をどのように使ったかによって、左右されるパラメーター。

●クリア面
ただ単純に、そのプレイで何ステージまでをクリアしたか、というパラメーター。

●総合評価
他の1～3のパラメータを総合的に評価する。総合的な実力を数値に置換したもの。

●タイム
プレイヤーのプレイ時間。一部プレイヤーは既に競いあっているが……。



Akira　　Youki

結城晶



バーチャファイターの雄、アキラ。今度こそ頂点を極めるか!?



かなり面白いモーションの投げ技。心意把がちょっと複雑になった様な感じ。威力は今のところ不明。

大纏崩捶（だいでんほうすい）

連環腿（れんかんたい）	⇨⇨ⓀⓀ
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨⇨Ⓟ
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	⬇⇨Ⓟ 近い間合いで
心意把（しんいは）	⇧⇨Ⓟ
揚炮（ようほう）	⇘⇘Ⓟ
大纏崩捶（だいでんほうすい）	⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
開跨（かいこ）	⇨Ⓟ+Ⓖ
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	Ⓖ⇦+Ⓟ



…上段ガード崩し、その名の通り上段のガードを崩してくれる。これ自体に威力は無い。どう使うか、考えてみよう。

開跨（かいこ）



…こっちは上段ガード返・し。今回の2の特徴に、数多くの返し技があるが、その中の一つと思っていいだろう。

外門頂肘（がいもんちょうちゅう）

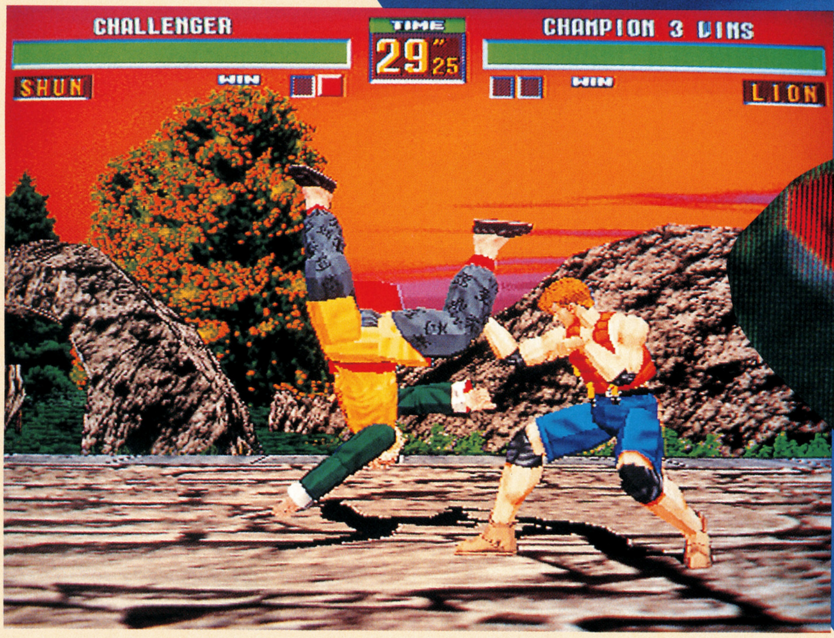
前回のトーナメントで、自分の未熟さを思い知ったアキラ。さらなる修行を積んで、頂点を目指す!!

八極拳をもとにそれを研究、分析し、究極の武術の唯一の伝承者である晶は、自分の腕を試すべく世界武者修行へと旅立った。そして修行の一つとして、第一回世界格闘トーナメントに出場する。そこで様々な格闘家と戦い、自分の腕の未熟さを知る。そしてまた修行の日々を送り始める。一年経ったある日、第二回世界格闘トーナメントの開催を知り、修行の成果を出すため、参加を決意する。

……これが今回のアキラのストーリー設定だ。設定上では一年経っているけど、実際ゲームキャラとしても確実な進歩を遂げているようだ。もちろんこのことは、前作「バーチャファイター」の全キャラクターに言えることなのだけれども、個人的にとても気に入っているキャラクターなので(笑)、ちょっとした違いもかなりの驚きがあったのは確かだと思う。

前作でのアキラの最大の魅力と言えば、やっぱり全キャラ中最も早く、また最も破壊力のある打撃技の数々だろうか。今回の「2」でも恐らく、数々の「ずるい」打撃技が存在する……に違いない(笑)。今現在確認した技は、「連環腿」、「裡門頂肘」、「猛虎硬爬山」、「心意把」、「揚炮」、「大纏崩捶」、「開跨」、「外門頂肘」の8つ。最初の4つは前作でもおなじみの技。ウワサ通り前作の技もたくさん残っている。「バーチャの技は全部出せる」なんていう、腕に自信のある人は、残りの4つの技を研究してみてはいかがだろうか。この4つが今現在確認している新技だ。中でも、「開跨」と「外門頂肘」は、前作にはないタイプの技なので、その効力は未知数だ。

見た感じ今回の「2」でも、新キャラに負けず劣らずアキラは楽しめそうなキャラだった。今度こそ最強の座をつかむことができるか?



Shun Di

舜帝



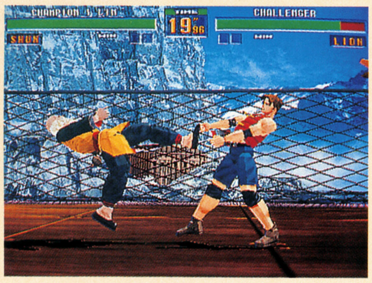
酒のすべてを託した仙人。彼の繰り出す技には一瞬のスキもない。



旋風掃腿（せんぷうそうたい）

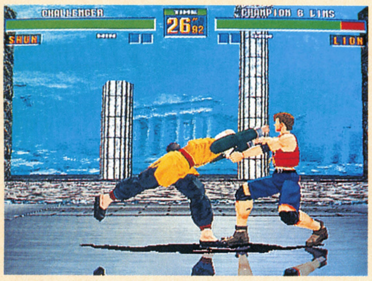
なかなか使えそうな下段足ばらいだ。やはり下段が充実しないと、キャラとしてはあいまいになってしまうだろう。

横掃撃（おうそうげき）	⇦ P
連載顎手（れんさいがくしゅ）	⇨ P
仰身踏腿（ぎょうしんとうたい）	⇦ K
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨ ⇨ K
転身双沖掌（てんしんそうちゅうしょう）	P＋K
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	⬇ K＋G
座盤跌（ざばんてつ）	⇩ ⇩
旋子（せんし）	⇗ K



仰身踏腿（ぎょうしんとうたい）

…いまいち記憶と画面が一致しないのだが、キック系の技であることは間違いなさそうだ。かなりモーションが複雑そうである。



転身双沖掌（てんしんそうちゅうしょう）

リーチが長い有効そうな技だった。シュン自体決して体は大きくないので、モーションが早いのも利点だろう。

年老いてはいるが、舜の繰り出す技は正確かつ強力だ。見た目にだまされてあなどれば、確実に地獄へ送られるだろう。

中国は北部の山奥で仙人として、弟子数人とひっそり生活していたシュン。数年前までは小さいながらも道場を持ち十数人の弟子を持っていて、特に師範代を務めていた若者には、非常に熱心に教え込んでいた。しかしある日を境に急に師範代が音信不通になってしまう。噂では何物かにさらわれたと言うことである。それ以来彼は深い山奥で弟子数人とひっそり生活するようになったという。

そしてある日、彼は久々に無二の親友である、秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開いた。その席上での宴もたけなわになった頃、秘宗拳と八極拳の老師はお互いの流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を収めていることを自慢し始めた。それを聞いたシュンは最初は一緒に喜んでいたが、突然自分も参加する！と言い出した。他の二人は止めたものの、言い出した手前引っ込みも着かず、意地で参加すると宣誓してしまった。そしてなし崩し的に第二回格闘トーナメントへ参加することになる。

今回の2の「ウリ」と言っても過言ではないシュン。モーション的に見ても全キャラ中一番ユニークで、ホントにフラフラ動く見事な酔っぱらいじじいである。技も変則的な動きのものが多く、初めのうちはかなり惑わされるだろう。

シュンは今の時点では、一体どの技が有効なのか全く分からない。それゆえ、強い弱いなどというものもぜーんぜん分からない、すべてが謎である。特に「座盤跌」、これは技なのか？ ただその場に座り込むだけで、攻撃も防御もしない。上段の攻撃はかわせた気がしたが………。立ち上がる際に何らかの攻撃ができるのかもしれない。

とにかく、かなり奥の深いキャラであることは、まず間違いない。



Lion Rafale

リオン・ラファール



自分の未来を切り開くため、少年は今、「蟷螂」となって戦う。



前掃腿（ぜんそうたい）

ション同様、リオンにも立派な下段攻撃がある。この前掃腿も、体を十分寝かせて、リーチをかなりとっている。

前掃腿 ぜんそうたい	↓Ⓚ
縦跳穿掌 じゅうちょうせんしょう	↑Ⓟ
閃転空脚 せんてんくうきゃく	↗Ⓚ
後掃腿 こうそうたい	⬇Ⓚ＋Ⓖ
偸歩掃手 とうほそうしゅ	Ⓟ＋Ⓖ
双耳旋風 そうじせんぷう	→Ⓟ＋Ⓖ
穿陰掌 せんいんしょう	↘ⓅⓅ
穿弓腿 せんきゅうたい	↓↓Ⓚ



閃転空脚（せんてんくうきゃく）

体を大きく曲げながらのキック。モーションの早いリオンならではの、美しい足技であると言えよう。



後掃腿（こうそうたい）

このキックはすごそうだ。身長をフルに生かしているため、リーチはかなり長い。有効に使えそうだ。

若き獅子リオン。名門の家に生まれたという呪縛から逃れるため、拳を蟷螂に変えて戦いを挑む。

フランス国内でも有数の資産をもつラファール家。表向きは航空機産業を営んでいるが、裏の世界では兵器開発を行う死の商人として有名である。

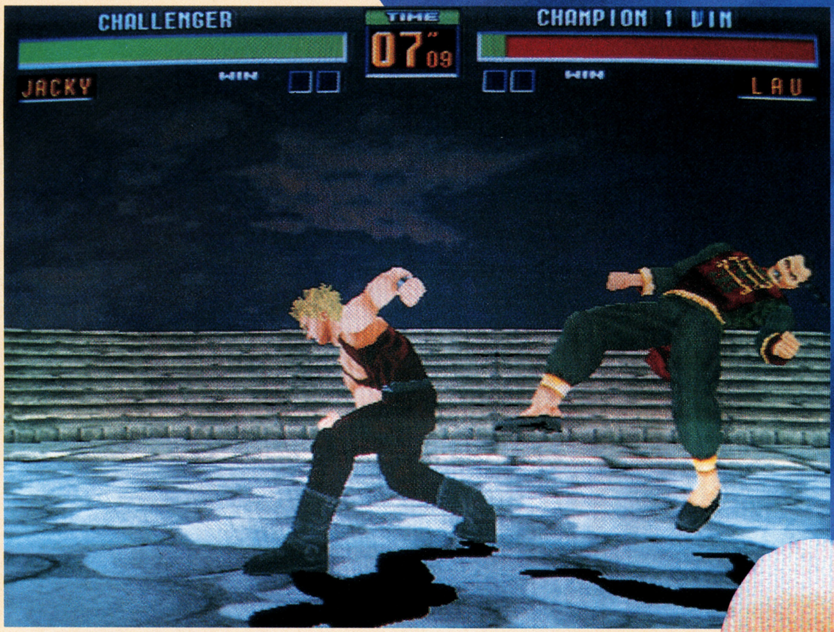
そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃から経営者としての英才教育を施されていた。その中には格闘技の英才教育もあり父の部下である教官から血のにじむ様な特訓を課せられていた。その教官は中国武術を専門にしており、その時に蟷螂拳をたたき込まれる。

十代を迎え思春期に入ると、その父の独裁的な教育に対し日毎に反感を抱き始める。そしてある日、ついに父と対立する。そして口論を続けるうち、父が一つの提案を出した。今度行われる第二回格闘トーナメントで優勝することが出来たら自由にふるまうことを許そう、と。若さゆえの率直さと、腕に自信のある彼は、その条件をのみトーナメントに参加することになる。

注目のもう一人の新キャラ「リオン」。ラファールって、あの戦闘機のラファールからきたのかな？　関係ないけど。最初に見たときは「なんか悪そうな奴だなぁ」なんて思ったけど……そうか、おぼっちゃまだったんだな。蟷螂拳なんか使ってるから、つい……(笑)。

「シュン」がかなり話題性のあるキャラなので少々地味に見えるかもしれないが、なかなかこいつも面白そうだ。巷では「実は強いのでは？」と言う噂もある(たいしてやってないのに)。リオンは常に姿勢が低いので、しゃがんでいるか立っているかが分かりづらく、モーションもシュンほどではないが、かなりアヤしい。十代半ばの少年がこんな動きをしていたら「どっか悪いんじゃ………」と思うだろう(笑)。すんごく奇妙である。

前作の男キャラはどうも「兄貴」っぽい奴が多かったが、リオンは美少年タイプ。人気でるかな？



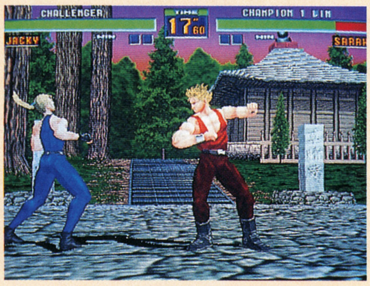
Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント



洗脳された妹を助けるため再度組織に挑む!

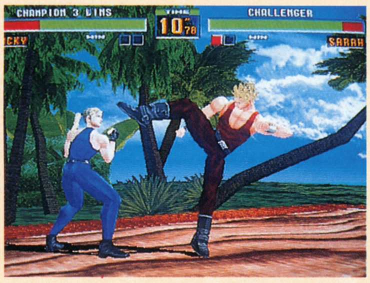
スマッシュフック



拳を固めて大きくふりおろし、相手を打ちのめす技。モーションの早さはすさまじい。なかなかカッコいいぞ。

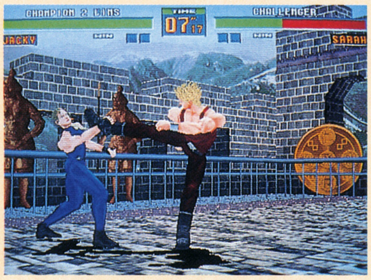
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ
サマーソルトキック	⇨Ⓚ
スマッシュフック	⇦Ⓟ
サイドフックキック	⇦Ⓚ
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ
ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4

サイドフックキック



前作でも有効なキックが多かったジャッキー。さらにキックが増えるのか…(失笑)。有効性は…自分で確かめてくれい。

ライトニングキック



ガキのわがままをキックにしたような技。…サラのイリュージョンキックにあたるものと思っていいだろう。

組織の毒牙にかかったサラを助けるため戦ったジャッキー。今度こそ無事助け出せるか!?

一年前、秘密組織が裏で糸を引いて行われた格闘トーナメントに参加し、そこに捜し求めていた妹「サラ」を見つけ、連れ戻そうとしたが、大会終了後雲をかき消すようにいなくなってしまった……。

その後一年間、サラを探しつつ血のにじむようなトレーニングを積む。そして第二回の格闘トーナメントが行われることを知り、サラを助け出すため第二回世界格闘トーナメントに参加する。

妹思いのジャッキー、前作では最強の拳「八極拳」を使うと言われる俺様のアキラをボコボコにしてくれたっけな。ホントにヤな奴だぜぇ(失礼)。……ま、初心者には使いやすかったからね。それでいて強いもんだから、さんざんサラリーマンの兄ちゃんにやられたなぁ。あー思い出したらムカついてきたぁ!!(……失礼)。

実際ジャッキーは強かった。上段下段ともに恵まれていたし、技の硬直もほとんど気にならないぐらいだった。では今回はどうか?。

キャラクターとしての完成度の高いジャッキーは今回も、見た感じ使いやすそうな印象があった。今わかっている新しい技は「スマッシュフック」、「サイドフックキック」、「ビートナックル」、「ライトニングキック」の4つ。特にライトニングキックは非常に印象深かった。とてもアブナイ感じの技だ(笑)。技的には、サラのイリュージョンキックに似ている。他には、「ビートナックル」、これも素早い技だった。回らないスピニングバックナックル(日本語になってない)と思ってほしい。

前作ではラウ、サラとともに最強と謳われたジャッキー。今回もその座はうごかないのだろうか。……どーでもいいがサラリーマンが恐い(笑)。



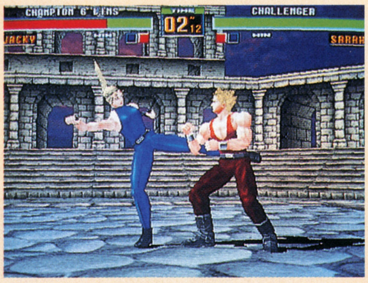
Sarah Bryant

サラ・ブライアント



洗脳され，最強の戦士となったサラ。実の兄を倒すべく今，戦いの場へ…

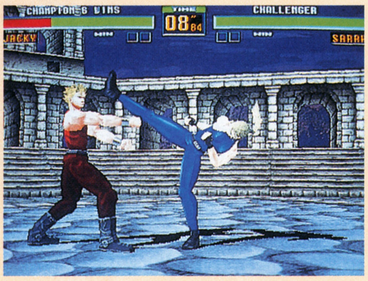
ダブルキック



すみません、この技わかりません(殺)。ま、単純にキックが増えたと、そーいうことで。確かめてみてねぇ。

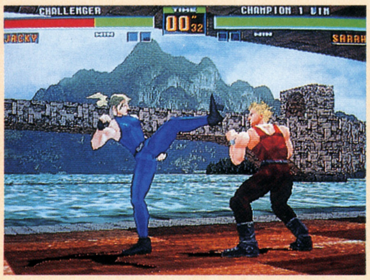
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ
イリュージョンキック	➘ⓀⓀ
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ
ネックブリーカードロップ 投げ技	近い間合いで ⇨⇨Ⓟ
ダブルキック	⇦Ⓚ
トルネードキック	⬁Ⓚ＋Ⓖ
ラウンドキック	⇧Ⓚ
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ

ラウンドキック



…これも、ちょっと…。ごめんなさいね。とりあえず上段キックですね。あ、でもサラの上段キックって嬉しいかも。

スピニングキック



これはバッチリ知ってる(笑)。すごいぞこれは！ フワッと飛んでぐるっと回るキック。リーチも長いぞ。

洗脳され、実の兄と戦う運命となったサラ。前回以上にパワーアップして、再び兄と戦う!!

第一回の格闘トーナメントに、サラは兄「ジャッキー」への刺客として送り込まれた。しかし彼女は完全にコントロールされていなかったため、ジャッキーを倒すことは出来ずに終わる。

その後組織は彼女に更に強力な調整を行い、新たな技を教え込み再び格闘トーナメントに送り出した。

最強の格闘マシーンとして……。

「ひゃっほう!!」で一躍有名になった(違うか?)サラお姉ちゃん。前作では惜しくも兄貴をボコボコにできなかったようで、再び兄貴をボコボコにするべく今回も立ち上がった(一部うそ)。……うーん、個人的にも、「対ジャッキー用」に使っていただけに、ストーリー設定に妙な説得力を感じるなぁ。

サラも最初は使いやすくて強いって思ってたけど実はそうでもなかった、と思う(弱気)。同じような技でも、ジャッキーのほうが出しやすかったりしたからね。しかし、今回は違うっ！

もともと身軽なサラのスピードに、充実したキック系の技が目白押し!!(たぶん)……んーいー感じだ。分かっている新キックは、「ダブルキック」「トルネードキック」、「ラウンドキック」、「スピニングキック」の4つ。どれも使い方次第で、かなり有効そうな技ばかりだ。

前作のサラは、どうもジャッキーと似すぎだった様に思える。しかもジャッキーの「出し易くて強い」技に対して「出しにくくて強い」ものが多かったのではないだろうか?。

しかし今回の「2」では、多少なりともジャッキーとの差別化が「いい意味で」なされている印象を受けた。違う流れとまではいかなくても、別のキャラとして十分見れると思う。今度こそ対サラリーマンジャッキー最終兵器となりえるのだろうか……期待したい(笑)。

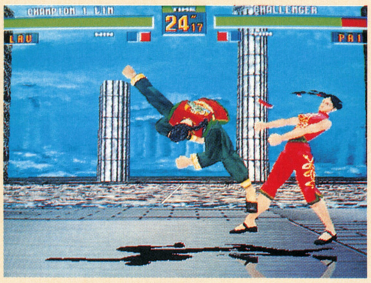


Lau Chan

ラウ・チェン



最強の武闘家ラウ。さらなる高みに立つべく、再び戦いへ赴く。



写真だけ見るとどんな技か分からないと思うが、とりあえず回しげりみたいなものである。

騰空虎穿脚

技名	コマンド
転肥咽掌（てんしんはいんしょう）	Ⓚ＋Ⓖ 近い間合いで
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦⇨Ⓟ
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ
虎脚背転（こきゃくはいてん）	⇖Ⓚ
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⇗Ⓚ
空虎脚（くうこきゃく）	⇗Ⓚ＋Ⓖ
地掃腿（ちそうたい）	⇨⇩Ⓚ
順歩沖掌（じゅんぽちゅうしょう）	⇘⇘Ⓟ



またしてもキック技。今度は飛びげりだろうか？　今回のラウもなかなか強力な技が多そうだ。

空虎脚



下段キック、見れば分かるよね？　…前回の下段足ばらいよりは使えそうだ。とりあえず下段攻撃は要チェック。

地掃腿

前回のトーナメントで優勝したラウ。これで最強の格闘家となった彼は、今一度自分の腕を試すのだった…。

中国の著名な料理人であり、最強の武闘家といわれているラウは、1年前行われた格闘トーナメントに出場した。そこで優勝を収めたが、彼はそれに満足することが出来なかった。

その後、彼はふたたび仙山に戻り更に激しい修行を行っていた。そして一年後、第二回世界格闘トーナメントが行われることを知り、今度こそ自分の納得出来る結果を得るために、参加を決意する。

巻で「タオパ○イパイ」などと呼ばれて親しまれ（にくまれ？）ているラウ。そうか、こいつが優勝したのか。ま、妥当な所かも知れない。実は全キャラ中最強と言う声が多いのは知っているだろうか？　確かに一度浮いたら最期という気がしないでもない。それでなくても技のスピードの早さ、強力な投げ技など強い理由がそろっている。私事だがつい先日、某「新宿ジャッキー」こと羽田氏とお話しする機会があり、彼もまた「ラウ最強説」を確信していた様子だった。恐るべしラウ。

んで、肝心の「2」だが、実は、俺様ラウだけ使えないのである（失笑）。我がパゲ編集部でラウを使うのは、アニキ倉西ただ一人である。倉ちゃんの感想は、「いやー、今回のラウいいわぁ。」……漠然としすぎてて、よくわからないっスね。とりあえず新しい技を4つ、「騰空虎穿脚」、「空虎脚」「地掃腿」、「順歩沖掌」。もともと強かったので、ちょっとさわっただけでは今回の技の実用性はイマイチ分からない。アキラで乱入して、あっさり撃退されたことから考えても、前回の技がかなり生かせるのではと思う。

前作では「押し出し君」などといわれ、アキラ、カゲ以上にリングアウトの恐怖を知らしめたラウ。「返し技」多く存在するといわれる2で、どう戦って行くのだろうか……。



Pai Chan

パイ・チェン



母と自分を捨てた父ラウ。復讐の思いはパイを戦いの場へ…。



ラウにたとえれば、あの悪名高いもち上げパンチ…だといいなぁ(失笑)。何が増えても嬉しいからね、パイは。

穿冲拳

旋風牙	せんぷうが	Ⓚ＋Ⓖ 敵の上段パンチに対して
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	⇦Ⓟ
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく	ⓅⓅⓅⓀ 近い間合いで
天地頭落	てんちとうらく	⇨⇩Ⓟ
穿冲拳	せんちゅうけん	↘Ⓟ
燕陣旋風脚	えじんせんぷうきゃく	⇦Ⓚ＋Ⓖ
高端脚	こうたんきゃく	⇨⇨Ⓚ
飛燕烈脚	ひえんれっきゃく	↗ⓀⓀ



回さずに直接当たるキック。前作の回しげりは、さほど使い勝手がよくなかったから、こういうキックは重宝しそう。

高端脚



今の時点でパイの新技の中では一番派手な技。モーション、リーチともかなり大きく、ここ一番に使えばかなり有効だろう。

飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）

第一回のトーナメントで、父ラウとの差を思い知らされたパイ。新しい技を数多く身につけて、再度挑戦する。

パイの父であるラウは、家族の幸福も顧みず、ひたすら至高の味と究極の技を追い求めたため、母親は過労で死んでしまい、それを憎んだパイは、ラウの前より消えた。

その後、香港でアクションスターとなったパイは、打倒ラウを胸に誓い、第一回格闘トーナメントに出場した。そこでラウと戦うが、実力的にまだラウには及ばないことを実感する。その後、新たな技を身につけるため修行を重ね、一年後、第二回格闘トーナメントの開催とラウの参加を知り今度こそ彼を倒すため参加を決意する。

ボコスカ殴り合う暴力変態親子(失礼)の片割れパイ。前作では親父を雷陰掌打でさんざんハメてやったっけなぁ、「親父殺す!!」とか言って。よくやるよね? (やらないって) そーいえばパイは前作から返し技をもってた唯一のキャラだったりする。ゲーム自体に慣れてくると、この「すかし投げ」みたいなのがけっこう役に立った。というより、普通に攻めているだけだと、かなりつらいキャラだったと思う。……ハメると強いけど(失笑)。

実は今回の「2」でかなり強くなるキャラの一人ではないかと思っているのが、このパイだったりする。別に前作でも、メチャクチャ弱いという訳でもなかったパイが、単純に技が増える、……しかもかなりリーチのある技を身につけてるとしたらどうだろう? 無論他キャラにも新技はたくさんあるが、他のキャラの場合は前作の技との「使い分け」になりそうなのに対し、パイはストレートに手数に数えられる技が増えると思われる。ちなみに確認した新技に「穿冲拳」、「燕陣旋風脚」「高端脚」、「飛燕烈脚」がある。特に「燕陣旋風脚」、「飛燕烈脚」は大きな動きの技だった。「2」のパイはかなり楽しめると思っている。

Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド





アキラとの友情に応えるべく、トーナメント参加を決意した！

技名	入力
ボディースラム 投げ技	近い間合いで ⇨ P
アックスラリアット	⇨ ⇨ P
ダブルアーム スープレックス（対しゃがみ投げ技）	近い間合いで ⇙ P＋K＋G
ショルダーアタック	⇦ ⇨ P
ボディーブロー	⇨ P
ネックカットキック	K＋G
ドロップキック	⇗ K
フライング ニールキック	⇨ ⇨ K＋G

前作でアキラとの間に友情が芽生えたウルフ。今回の戦いは、そのアキラとの決着をつけるための戦いであるという。

カナダの山奥で、木こりの仕事をしていたところをスカウトされプロレス界に入った彼は、無敗のままプロレス界を去る。

そしてライバルを求め第一回格闘トーナメントに出場しアキラに出会う。激しい戦いの末、彼とアキラの間には友情が芽生え、そしてアキラをよきライバルとして認識するようになる。お互い再戦を誓い別れたが、一年後、第二回格闘トーナメントの開催を知り、アキラと雌雄を決するため出場を決意する。

……そうか、アキラとそんな関係だったのか。きっとジャイアントスイングでもやってるときに友情が芽生えたんだな。んー、ヤな友情だ。

前作ではジェフリーとともに投げ系のキャラであるウルフは、ジェフリーよりは融通がきいた様に思う。アックスラリアットやショルダーアタックが結構使えたからだ。ウルフに対してつっ立っていることは、かなり危険だった。ついでに全キャラ中ウルフとジェフリーにしかない「対しゃがみ投げ技」によって、ただしゃがんでればいいというものでもなかったからだ。ついでにもうひとつ、しゃがんでいる相手を、アッパーで立たせてジャイアントスイングもしくは、スプラッシュマウンテンで投げてしまうという荒技もあった。

「2」のウルフは、さらにプロレス色が強くなっているだろう。例としては、新技に「ボディーブロー」、「ネックカットキック」、「ドロップキック」、「フライングニールキック」などがある。キック系の技はどれも外したときのスキが大きそうだったが、当たったときの威力はかなり期待出来そうだ。他にも完全に確認はしてないが、かなりダイナミックな技がありそうだ。前作もそうだったが、使い方によっては、かなり強力なキャラになるだろう。

ネックカットキック



これ、プロレス技なんでしょ？オレそんなにプロレスくわしくないんで…(殺)。それにしても今回はキック多いなぁ。

ドロップキック



これがかの有名な「ドロップキック」だ！いいねぇ、これだよ。有効とかどうとかじゃなく、とにかく使ってみるべし!!

フライングニールキック



いわゆるあびせげり。ぐるりと体を回してカカとを落とす。有効性は現在不明。確かめてみてくれ。



Jeffly McWild

ジェフリー・マクワイルド



またしても鮫に負けてしまい金を手にいれるため戦いへ…。



ヘッドアタック

お、男っぽい！　いかにも海の男の技（ぜんぜんうそ）ってカンジ。ジェフリーってワイルドな技多いね。

パワースラム 投げ技	近い間合いで ⇨ Ⓟ
エルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ
パワーボム （対しゃがみ投げ技）	⇙Ⓟ＋Ⓚ　Ⓖ
トーキックハンマー	近い間合いで ⇩ⓀⓅ
ヘッドアタック	⇨Ⓟ＋Ⓚ
ヘルスタップ	⇩Ⓟ＋Ⓚ
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
ヒップアタック	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ



ケンカキック

ケンカ専用キック（ウソ）。中段かなぁ、これ。だとしたら、数少ない中段攻撃の一つということで貴重な存在だ。



ヒップアタック

お、女っぽい、なんなんだ、この技は？こんなのくらってたくさん体力減ったら、かなりくやしいだろうなぁ…。

人食い鮫「サタンシャーク」と日夜戦うジェフリー。彼の本当の戦いは、海にあるのだろうか…。

前回のトーナメントの賞金で船を新造し、凶悪な人食い鮫サタンシャークに戦いを挑むが、死闘の末、また敢え無く敗れ、新造したばかりの船を破壊されてしまう。

船をなくした彼はまたもや漁に出られなくなってしまったのである。

サタンシャークへの復讐を誓い、第二回格闘トーナメント開催と、更に前回より多額の賞金が出されることを知り参加を決意する。

……変な理由で戦うなぁ。要するに金が欲しいんだな。そんな理由で戦ってるから、「ジェフリー最弱説」なんて流れるんだよたぶん（笑）。確かに前作のスプラッシュマウンテンの破壊力は凄まじいものがあったけど、通常の攻撃技にはさほど魅力のあるものはなかったように思う。唯一の必殺技といえるスプラッシュマウンテンも、同系列のキャラであるウルフにもしっかりあったりする……。ま、トーキックから入るっていうメリットはあるけど、あまり実用的じゃなかったし。

で、新技への期待が高まる「2」のジェフリーだけど、確認した技はというと、なになに、「ヘッドアタック」、「ヘルスタップ」、「ケンカキック」、「ヒップアタック」だぁ？　ふ、不安だ（笑）。いや、もしかすると「ヒップアタック」が鬼のように強かったりするのかもしれない。おそるべしジェフリー（失笑）。

とりあえず、破壊力だけは期待出来そうだが、今の段階ではウルフにいいとこもって行かれている気がしないでもない。やはり戦う動機が「金」というのがまずかったのか……（笑）。今回もスプラッシュマウンテン一筋などとならなければいいが、とりあえずは、しばらく様子見ということで。

案外「5」ぐらいになっても鮫と戦ってたりして（笑）。



Kagemaru

影丸



父と母の敵、謎の秘密組織への復讐を誓い、戦いをくり広げる。

技名	コマンド
水車蹴り（すいしゃげり）	⇦Ⓚ＋Ⓖ
弧延落（こえんらく）投げ技	近い間合いで ⇦Ⓟ
影霞（かげかすみ）投げ技	近い間合いで ⇦⇨Ⓟ
刀霞（かたながすみ）投げ技	近い間合いで Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
裏閃刃（りせんじん）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
地走り（じばしり）	⇦⬁⇩Ⓚ
幻葉（げんよう）	⇦Ⓚ＋Ⓖ
葉牙龍（はがりゅう）	⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

地走り（じばしり）



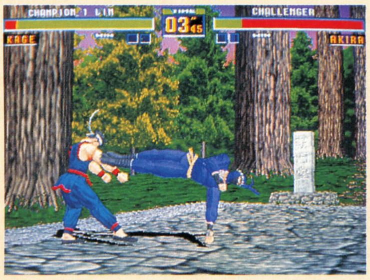
今までの下段足ばらいとは多少違う気もする。おそらくその場での足ばらいなのだろう。有効な下段技になるに違いない。

幻葉（げんよう）



なんかへぼいキックだけど、けっこう使えたりして(笑)。とりあえず手数が増えてくれるのはうれしい。

葉牙龍（はがりゅう）



中段キック…かな？　だといいね。サイドキックだけじゃキビシイものがある。とにかくカゲは技募集。

前回は有益な情報も得られず辛酸をなめたカゲ。今回は母に関する情報を元にトーナメントへ参加する

母親をさらい、父親を殺害した謎の組織を捜査し続けていた彼は、その組織が開催しているという格闘トーナメントに参加する。しかしその中で新たな情報を得ることは出来ずに終わってしまう。

その後も調査を続けていた彼は、母親が組織の戦士としてまだ生きているらしいという情報を得る。そして第二回の格闘トーナメント開催を知り、参加を決意する。

「父と母の敵」、かっこいいねぇ。しっかしカゲはマザコンなんだろうか？　すでに「母をたずねて一粒300メートル」状態、どこまでも追いかけて行きそうだ。ジェフリーと一緒で「5」ぐらいになっても、まだ同じことやってたりして、「ママァー!!」みたいな……(うーむ、恐い)。

アホ言ってるのはこれぐらいにして「2」のカゲだけど、個人的にはパイ同様強くなるのでは、と思っている。理由はパイと同じで、前回「待ちキャラ」だったカゲが、単純に技が増えると思われるからである。前作ではカゲから相手に仕掛けられる技は、ほとんど無いと言ってもいいぐらいだった。仕掛けたとしても、大抵相手の方がたくさん手の内がある。一回転ばせることが出来れば多少ちがってくるが、転ばすまでが結構きつかった……。

んで、「2」のお約束新技4つは、「裏閃刃」、「地走り」、「幻葉」、「葉牙龍」。

「地走り」などは、まともな下段攻撃をもたなかったカゲにとって、うれしい新技であろう。この一つで、手の内としては前作のパイと同等になるのではなかろうか。利用価値のある投げ技(弧延落)などは今回もあるが、その後の攻撃の有効性などはまだわかってない……。

厳しいキャラだったカゲ。今回の2で忍者の本領発揮なるか？









バーチャファイター ハイエンドCG画像資料

VIRTUA FIGTER 2001



VFはまだまだ完成してはいない。そう、簡単に完成してはいけない。AM2研開発スタッフは、「バーチャファイター2001」と題されたこれら一群のCGをそう遠くはない未来のVFのイメージとして僕たちに、そして自分たち自身に示しながら、休むことなく開発を続けている。発売間近のVF2はどうだって？ それもまた、一つの通過点にすぎない。



このページに掲載されたCGは、VF2のものではない。先月も簡単に御紹介した通り、「バーチャファイター2001」と題されたこの一群のCGは近未来のVFをイメージして、制作されたものなのだ。まだ「2」も正式に発売されてはいない現状で近未来の話をするというのも鬼が笑うどころか、呆れてものも言えなくなってしまいそうだが、しかし、VFならば、それが許されそうな気がする。

何故か？ その理由は、簡単だ。VFというタイトルは、発想された時点で常に未来を志向する性質を持ったものだからだ。現在ある最先端のリアルタイムCG技術をフルに使おうとも、AM2研開発スタッフのイメージする「完成した」「完璧な」VFを、実現することはまず不可能だろう。そう、VFは、まだまだ完成していないのだ。未完のままに「1」が大人気を得て、そして同じく未完のままに「2」が登場しようとしているのだ。

今、AM2研を中心とするセガは理想的な状態に入ろうとしている。デジタル・エンターテインメントの世界では最も重要な「未来への志向」を力強く意志的に打ち出しながら、同時に目先の人気も（たぶんインカムも）絶好調だ。ウェルカム・トゥ・ザ・ネクストレベル。この誘いを断われる者はいない……。





VFハイエンドCG画像資料
ポリゴン数
／（1対につき）約15000〜25000
使用ソフトウェア
／SEGA開発用ツール＋市販CGソフトウェア
キャラクター原型CG制作
／小畑正好
アクションポーズ制作／AM2研スタッフ
アートディレクション
／中島靖支、黒川文雄
背景撮影
／鈴木裕（ロケ地／中国）



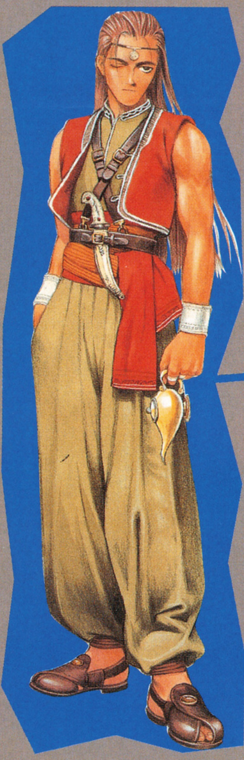


格闘ゲーム高齢化時代!! 平均年齢41歳の格闘家達が繰り広げるランチキ騒ぎ、今開幕!!

豪血寺一族2

いやー、計算してみて驚いたよ。平均年齢41歳だってよ。そんな格闘ゲームが、今まであっただろうか？ ジジババが繰り広げる殴り合いの喧嘩だぜ、言ってみれば。そんなイカれたイメージ（とはいえ、格闘ゲームとしての水準は果てし無く高い）の、この豪血寺一族2。今月は特集ってことで、各キャラ1ページ丸々紹介してるんで、キミの対戦ライフに役立ててほしい。

■アトラス／アーケード／好評稼働中



豪血寺一族2、華麗に登場!!

その異常なるババア格闘ゲームとして一世を風靡した豪血寺一族から1年、そのあらゆるところを華麗にリニューアルして、豪血寺一族2が今ここに登場した。華麗にリニューアル、とはいったが、前作ファンの皆様、心配は御無用。前作で魅せた豪血寺独自のフィーチャーは、そっくりそのまま受け継がれている。その辺の細かい点については次のページでそれぞれ紹介しているので、新規に楽しもうとしている読者の諸君も心配はいらない。左ページをよく読み、知識の面で十分に武装したのち、最寄りのゲーセンに直行し、既存の格闘ゲームで鼻高々にぶいぶい言わしてる兄ちゃんどもを蹴散らしてやってくれ。そう、それだけ、豪血寺2は（前作もだけど）今までにある格闘ゲームとは一線を画した作品になっているのだ。一見イロモノ、その実イロモノ。ところが、格闘ゲームとしての完成度は非常に高い。それが豪血寺一族2。ゲーセンで見かけたら、一回でいい、是非プレイしてみてほしい。その対戦の奥深さがきっと分かってもらえるはずだ。

今月のこの特集記事が、ジジババのコミカルさ、若手キャラの美しさや凛凛しさ、そして変なところで笑いをさそう変身キャラ、あらゆるフィーチャーを楽しむ、その手助けになれば幸いだ。



▲一発奥義が勝負を決める!? これで決めれば気分は爽快その日は一日ラッキー気分。ンでも、中には使えない技もあったりして、結構、ね。



▲新キャラも追加され、選べるキャラは全13人。自分にフィーリングにあったのを選んで使ってくれ。カッコいい／可愛いキャラも多いしね。



▲母娘の対決。といっても足して年齢180歳。こんな対戦、今まで見れなかった。しかもこいつら、異常に身が軽い。気持ち悪りぃ。

OPENNING



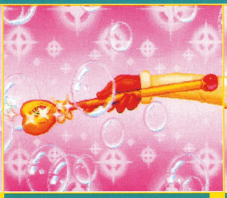
▲「スーパークララに、お任せよ♡」声もグッと大人っぽく。ウインクして、お終い。



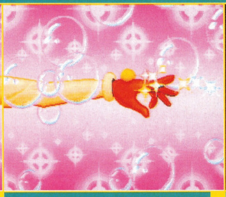
▲ステッキ。「ドリームソルジャーパワフルチェーンジ!!」星の乱舞。



▲バストアップ。八重歯を見せて「夢見る少女たちに変わって……」目を開き、シャキーン♡



▲ステッキを持った右手を差し出し「形に変えて……」同じく星が散る。



▲左手サッとのばす。「心の思い……」星が散る。



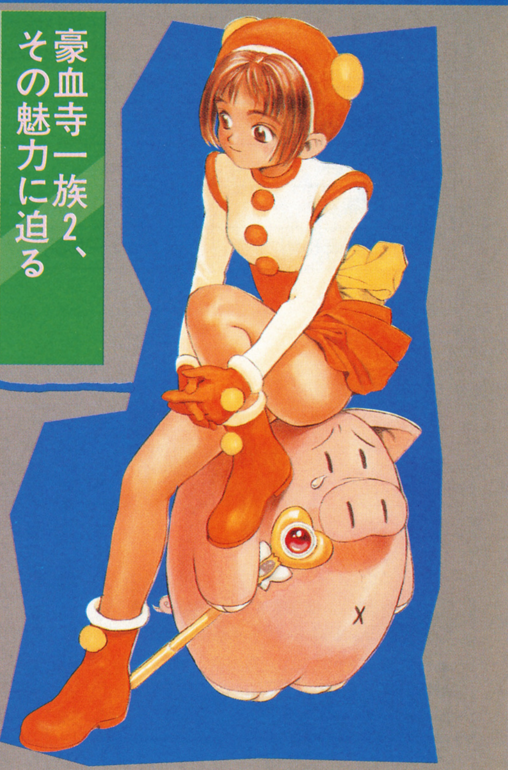
▲パッと目を開いて「かなえてあげるわあなたの夢を……」クララがしゃべりだす。

豪血寺一族2、その魅力に迫る



▲ちなみに対COM対戦時、キャラの組み合わせによってはバックストーリーによって様々な名前の戦いになる。これも結構面白い。

というわけで、ここでは豪血寺一族2（一部含む！）の、魅力的なゲームシステムについて紹介していこうと思う。まず、基本システムとして認識できるものとしてはダッシュ、そして2段ジャンプの存在が挙げられる。ちなみにバックダッシュ中は無敵になるという面白いフィーチャーもある。ダッシュもまた各キャラタイプが違い、対戦に彩りを添える役割を十分以上に果たしていると言える。他には、今回から追加されたものとして一発奥義の存在がある。残念ながら、これを利用した連続攻撃などはイマイチ見つかってはいないものの、戦略性を高めるのに一役買っている。これらの細かいシステム、他のフィーチャーについては、この後の各カコミを参照してほしい。



スゴイとこ その1 一発奥義



▲炸裂、コズミックスルー!! 一発奥義はハデなわりに、コマンドが簡単。バシバシ狙っていこう。

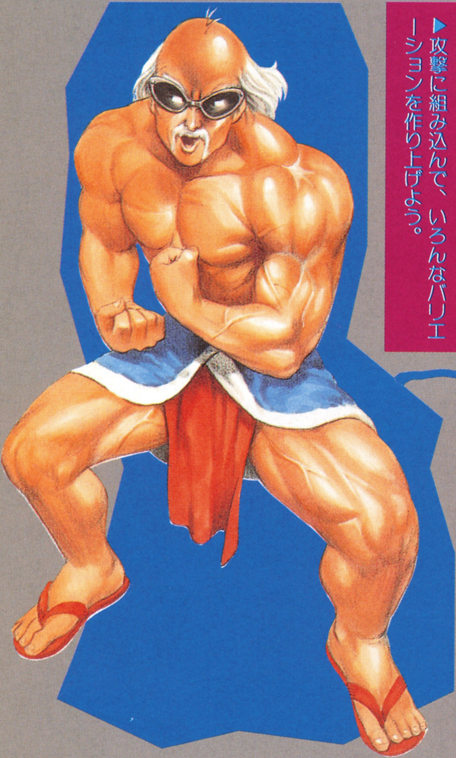
異常に強い敵を相手にしたとき、バカスカ殴られまくるとストレスが溜まるよね。ガチガチにガードしてる敵を相手にしてても、ストレスが溜まる。そう、そういったストレスの溜まる行動を取られると、画面上部、体力メーターの下にある忍耐メーターが上昇していくのだ。これがMAXまでたまると、文字通り〝堪忍袋の緒が切れる〟。キャラの体が青白い炎につつまれ（その間完全無敵。ただし、連続攻撃中はこれが終わるまでは無敵にならない。これによって攻撃がつながってるか否かを判別することが出来る）、一撃必殺の一発奥義が使用可能になる。これにより強い人を相手に回しても反撃の機会を得ることが出来るのだ。

スゴイとこ その2 ダッシュ&二段ジャンプ

他のゲームでも見受けられるが、このゲームでは、誰でも空中投げ、2段ジャンプが出来る。これが結構ポイントで、空中戦が非常に熱いモノとなる。また、前ダッシュ、バックダッシュも出来、待ちに入る相手には、責め崩す余地がたくさん用意されている。これも、対戦をより気持ちよくするのに一役買っている。また、バックダッシュ中は無敵という面白いフィーチャーも付け加えられている。ちなみにダッシュのタイプはいくつかあり、レバー入れている間は走りっぱなしのタイプ、ピョンと飛び込み／飛びのきタイプ、一定距離前に走る／バック転の3タイプに分けられる。これをそれぞれA、B、Cタイプと分けると、Aタイプには才蔵、Bタイプに礼児、陳念、バッファロー、アンジェラ、クララ、干滋、Cタイプにはアニー、キース、お梅、お志摩、リュート、金田朗が当てはまる。ダッシュはA、Bがレバー下で、Cが必殺技でキャンセルが出来る。



▶攻撃に組み込んで、いろんなバリエーションを作り上げよう。



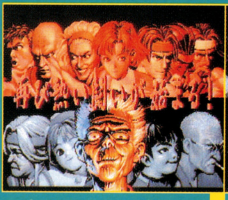
スゴイとこ その3 変身

このゲームには変身するキャラがいる。旧キャラではお梅、新キャラではクララ、干滋、金田朗の3人がその変身キャラである。ちなみに相手に吸いつく（投げる）か、特殊な必殺技で変身することが出来、変身中は必殺技のコマンド、基本技の効果が変わって来る。変身中でもメーターは一応たまっているようなのだが、一発奥義を出すことが出来ない。ま、基本的に変身中はいろんな面でバージョンアップしているので、それほど問題はないと思うんだけどね。

スゴイとこ その4 BGM（歌）

このゲームでは、BGMが歌になっているステージが多い。今まで、こんなケースはあまり類を見ない。「後ろで歌なんか歌われてちゃ、うるさくてしかたない」と思われるかもしれないが、実はそうでもない。ゲーム中はそんなに気になることもないはずだ。ところがこれが、ギャラリーとしてみていると面白いことこの上ない。背景をよく見てみると、歌にあわせて踊ってたりもするのだ。歌詞もイカれちまってるのが多いので、楽しいぞ。

豪血寺一族2!!



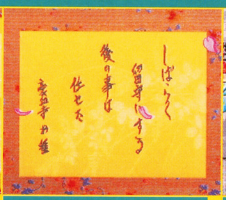
▲〝前大会出場の7人、新登場の4人、前当主のお梅も加わり、再び熱い闘いが始まる！〟



▲ここで血族に招集がかかる。5年を待たずして、再び当主決定戦が行われることとあいなった。



▲ここで豪血寺家訓。1週間当主の座をあけた場合、その座を退かなくてはならないのだ。



▲〝しばらく留守にする。後の事は任せた。豪血寺お種〟と、置き手紙。はたしてどこへ行ったのか？



▲〝そして1年がたったある日……。事件が起こった。〟お種（若年）アップ。可愛いのだ。



▲これは別のOP。〝前大会の闘いでお梅を破って当主の座に付いたのは双子の妹のお種だった〟

必殺技名	コマンド入力
雷吼脚	キック連打
撃掌破動波	↓↘→+P
流炎昇	→↓↘+P
昇燕舞	ジャンプ中レバー一回転+K
流気昇炎斬	→↓↘+P同時



大山 礼児

前作の“小柄で手数が多いキャラ”という印象とはうって変わって、グンと体の大きくなった礼児。とはいえ、今までどおりの鋭い攻撃は健在だ。敵の懐にもぐり込み、キツい一発をあびせたり、遠い間合いから飛び道具でチクチク攻めたり、オールラウンドな強さを発揮する。

充実の必殺技！一発奥義を狙え!!

真実一路、体育会系の見本のような男。前大会からの一年間、修行に修行を重ね、その成果か体型的にもかなり大きくなった。とはいえ、前と同じく素早い移動、攻撃は得意とするところ。非常にバランスのとれたキャラとなったのである。今大会への参加は、当主の座を狙うというよりも、己の力試しが目的である。

とまぁ、礼児のバックストーリーはこんな所だ。実際、ゲームセンターで豪2を見、礼児の変わり様にド胆を抜かれた人も多いだろう。今回の礼児はとにかく大きくなった。基本的に大きいキャラはスピードに劣る、というイメージがあるのだが、礼児には特にそんなこともなく、従来通り素早い弱Pを披露してくれる。基本的にパンチ系の技が強いので、グラウンドではこちらを主体とした戦いかたが基本だろう。基本技では、他にしゃがみ強Kの強化が特に目に留まる。前作と比べてみても、グラフィックが描き直されたとか、そういうことは一切ないのだが、単純に体が大きくなったためか、リーチがかなり長くなった。また、ダッシュK、ダッシュP共に上方向に判定が強いので、相手の飛び上がりザマを叩き落とすことも可能だ。もちろんキャンセルは効くので、前作同様、ダッシュPから流炎昇で連続技になる。言うまでもないと思うが、ダッシュKは、相手にヒットすると転ばせてしまうので、連続技を狙うときは使わないほうが無難だ。ただ、攻撃判定の発生するまでの時間が非常に短いので、とっさに出すことが出来るのは心強い。以上、ダッシュ攻撃は、その場の状況に併せて使い分けたい。

次に、必殺技について述べたい。まず、撃掌破動波。これは前作に比べ、強弱でスピードに変化が付けやすくなった。遠距離戦では、かなり信用がおけるようになったといってよかろう。が、クララなど、ジャンプの低い敵や陳念の閃光烈脚やアンジェラのスマッシュキックには、見てからでも反応されてしまうので、過信は禁物。流炎昇はそれだけで2段入るようになった。判定もかなり強めなので、利用価値は高い。至近距離からパンチをキャンセルして、常にブチこんでやれる状態でいたい。昇燕舞も2弾攻撃になった。前作のつもりでウッカリしている相手だと、結構くらってもらえることもおおい。ガードされても、それほどスキがなく、距離も開かないので、その後うかつに手を出してくるような相手なら流炎昇で空に舞い上げてやるといい。



▲とにかくカッコいい流炎昇。実は見た目ほど、着地後のスキもない。ガードされても、相手がボーッとしているようならそのままポイッと投げてしまうのもいい。強K投げがかっこいいぞ。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉25歳
1969年7月27日生
〈血液型〉A型
〈出身地〉日本　横浜
〈星　座〉獅子座
〈身　長〉178cm
〈体　重〉74kg

こいつで決めろ！一発奥義!!

礼児の一発奥義は流気昇炎斬。撃掌破動波の体勢で敵に突っ込んでいき、パンチやらキックやらをしこたまたたき込んだ挙げ句に流炎昇でフィニッシュ！　という異常に豪快な技だ。空中にいる敵でも、手の届く範囲ならとっつかまえることが可能だ。ガードされても一連の攻撃は一応行うため、削り技として見ても、その威力は絶大だ。ただ、残念なことに、連続攻撃に組み込む、ということが不可能なので、使い所がポイントかも。



対空技に関する考察

実は礼児は、結構対空に恵まれている。対空技としては文句なしの性能を誇る必殺技、流炎昇はもちろん、通常技にも多くの対空兵器がある。その最たるものが立ち強K。むちゃくちゃ上方まで攻撃判定があるので、「ちょっと遠いかな？」というときでも、出してみると結構撃墜できる。また、対空を恐れ空中で早めに技を出しているような相手の時には、引きつけて立ち強Pが有効。2段入ることが多いぞ。そしたら、流炎昇で燃やしてあげる、と。

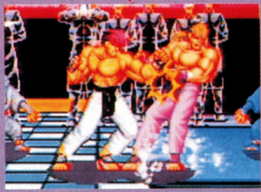


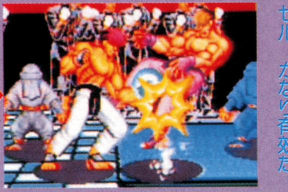
連続技に関する考察

前作どおり、礼児は連続技が豊富だ。とくに目立つのが弱P×5→強流炎昇。これで7段。また、面白い例として、ダッシュ、もしくは至近距離での強Pに、キャンセルをかけることができるのだ。と、これだけでは特別面白くもなんともないのだが、問題はその内容にある。ダッシュP、近距離強Pはそれだけで2段攻撃になっているのだが、その2段目にキャンセルがかかるのである（ちょっと難しくはあるが）。よって、強P→流炎昇で4段になる。かなり強力だ。

また、特殊な例として、ダッシュ攻撃をスカったあと、雷吼脚でそのスキをキャンセルすることができる。これで、ダッシュ攻撃をバックダッシュでかわされたりしても、そのまま投げられたりすることは減るはずだ。連続攻撃ではないが、垂直（もしくは逃げ）ジャンプK→昇燕舞で、敵の意表をつくのも有効だ。それほどリスクがないところがポイントといえばポイントなんじゃなかろうか。







◀強P2段目をキャンセル。かなり有効だ。

五変化











必殺技名	コマンド入力
青炎裂傷斬	←↙↓↘→＋K
龍炎波	↓↘→＋P
獄炎昇龍弾	↓↙←＋P
震空旋風斬	ジャンプ中レバー一回転＋P
極悪昇流弾	↓↙←＋P同時



破鳥 才蔵

前作では、とにかくそのすさまじいばかりのスピードが魅力だった才蔵。今回はそのスピードにさらに磨きがかかり、もはや常人にとっては、その動きを捕らえることはほとんど不可能に近くなった。その常軌を逸したスピードで、敵を攪乱するのが得策だろう。

フットワーク勝負 足を止めるな!!

対人恐怖症のため、相も変わらず顔を隠す仮面を着用。前大会からのこの一年で、特に精神面の修行を行い、この成果を試すために今大会に出場した。どうやら、それだけの精神修行を積んでも、対人恐怖症は治らなかったらしい。が、回りの意見では、仮面を外す日がくるのも、そう遠い日のことではないとかなんとか……。

前作同様、スピードなら誰にも負けない才蔵。もちろん攻撃も素早く、相手がちょっと気を抜こうものなら、8段、9段くらいの連続攻撃はサクッと入り、相手のやる気を根こそぎ奪い去ることも出来る。それを可能にしたのが、なんといってもすばやいパンチ攻撃。至近距離ではしゃがんで、ちょっと離れたら立って弱Pを連打してるだけで、勝手に連続技になってるんだから始末におえない。もっとも、弱攻撃を繰り返すばかりでは、相手の忍耐ゲージがたまってしまい、今イチ面白くない結果を招くおそれがあるので、注意が必要だ。そこで登場するのがダッシュ攻撃。ダッシュPは低い位置に出るので小さいキャラにも強いし、ダッシュKはリーチがムチャクチャ長く、他キャラから見れば驚異の的。双方、キャンセルすることもできる。また、才蔵のダッシュは、他のキャラと違って、レバーを入れている間中走っているので、どんなに離れていてもダッシュ攻撃が飛ばせるし（しかも速いスピードで）、ダッシュ攻撃と見せかけて投げてしまうことも可能。とにかく、才蔵は走って走って、相手のペースを乱したのちに自分のペースに持っていくのが基本の戦いかただろう。

必殺技も、そのスピードを生かしたものが特に使える。龍炎波は相変わらず飛ぶスピードが速い。が、高い位置で出るので、中にはしゃがんだ状態で待たれると当たらないキャラもいるといったように、前回からの弱点も継承されている。ま、技の強さを考えると当然かもしれないな。次、獄炎昇龍弾。前回に比べると着弾までのスピードが格段に上がり、ちゃんと出していれば、充分に対空に使える。最悪でも相討ちには持ち込むことが出来る。後は、震空旋風斬。前回に比べ、格段に使い勝手がよくなり、与えるダメージもアップした。もちろんスピードも速く、バックジャンプからイキナリ出すだけで、かなり対戦相手には嫌われるはずだ。とにかくスピード。足を止めたとき、才蔵は負けを見ることになる。……かもしれない。



▲光の軌跡を描いて飛ぶ、震空旋風斬。奇襲にも、連続技にも使える優れモノだ。前作に比べ、攻撃力の点でもかなり信用がおけるようになっている。使用頻度は高いと見た。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉24歳
1970年10月29日生
〈血液型〉AB型
〈出身地〉日本　三重県山中
〈星　座〉蠍座
〈身　長〉175cm
〈体　重〉72kg

こいつで決めろ！一発奥義!!

才蔵の一発奥義は、獄炎昇龍弾の進化形、極悪昇流弾だ。これは才蔵が空中に飛び上がって、昇龍弾をばらまき、画面のおよそ半分以上を炎で埋め尽くすといったハデな技だ。もちろん、炎と化しているのは昇龍弾なので、かなり上方に延びる。しょっちゅう空中必殺技などを狙っている相手には、かなり有効だ。が、ガードされてしまうと全然大したダメージにはならない。対戦相手によって強さの変わる一発奥義と言えよう。



対空技に関する考察

才蔵には、特に目立った対空技というのが見当たらない。が、垂直ジャンプ弱P／Kが判定的にかなり強いので、敵がジャンプ強攻撃で飛び込んできた場合には、これらの技で空中で迎え撃つのがいいだろう。弱攻撃で飛び込んでくるようなら空中投げで迎え撃つ。このように才蔵は、上から来る敵に対しては、地上で迎え撃つより、こちらも空中戦を挑むのが有効な気がする。あ、距離とタイミングによっては青炎裂傷斬が対空として使えなくもない。



連続技に関する考察

ＣＯＭの才蔵（それも３人目以降）と対戦したことはあるだろうか。それならば、彼の連続攻撃の恐ろしさは身に染みて分かっていることと思うがどうか。そう、ジャンプ強K→立ち弱P×２→しゃがみ弱P×２→立ち弱P×２→しゃがみ弱K→青炎裂傷斬の９段攻撃。理屈上、人間がプレイする際にも出すことは可能なのだと思うが、いかんせんその技の内容上（弱Pを６回キャンセルしなくてはならないのだ。それも立ったりしゃがんだりしながら）確認は取れていない。スマン。これのバリエーションで、ジャンプ強K→立ち弱P×２→しゃがみ強P→青炎裂傷斬というのも可能。ダメージ的には、かなりいい連続技だと思うが、弱Pからしゃがみ強Pへのつなぎが少々難しい。モノにする価値はあると思うのだが。他には、おちょくり技として垂直ジャンプ弱Kを空中でキャンセルして震空旋風斬。食らった方は計り知れない心理ダメージとともに、バカにならないダメージを被るのだ。





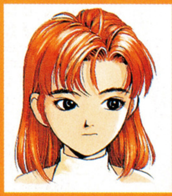


◀使いこなせば強力。難しいけどね。

五変化



必殺技名	コマンド入力
アニー・ダイナミック	D一定時間で解除
フォトン・バースト	ジャンプ中↓↘→+P
スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→+P
レインボー・ライズ	→↓↘+P
コズミック・スルー	投げの間合で→+P同時



アニー ハミルトン

女性キャラの占める割合がかなり高かった前作、豪血寺のなかで、唯一(?)まともな女性キャラであったアニー。今回は髪形も変わり、見た目にもより女性っぽく変化。男性ファンの視線をくぎづけ……と思われたが、強力なライバルも登場。この勝負、勝ち抜けるか!?

華麗なる白鳥、再び宙を舞う!!

外見からは余り想像できないが、高飛車でヒステリックな面を持つお嬢様。が、子供と動物には優しく、周知のとおりペットの亀、ケンジントンとは常に一緒に行動する。この1年、女性としても成長（ラブロマンスがあったとの説が有力だが、真相は不明）した反面、得意のキック攻撃にも磨きをかけて再び大会にチャレンジ。

というアニー・ハミルトン22歳。相変わらずすばやい動きと華麗な技の数々は見る者を魅了してやまない。そんなアニーではあるが、実は前作から登場している8キャラの中で、唯一大きな特徴を持っている。彼女は、今回唯一必殺技の変更があったキャラなのだ。とはいっても、一つ減って一つ増えたので、数的には一緒。また、しゃがみ強Kのグラフィックが大幅に描き直されるなど、旧キャラの中では、細かいところにも変化が多数見られる、珍しいキャラである。戦いの話をすると、礼児とは逆に足技が強いので、普段の攻撃は足をからめたものが多くなるだろう。また、身長はどちらかというと小さいほうながら、ダッシュP／Kそれぞれが上方向に異常に強いのも対戦時には見逃せないものとなる。距離とタイミングにもよるが、これが対空兵器として機能することもある。これは対空の非常に弱いアニーには、貴重な技といえる。使える局面はかなり限られるが。

では、その変更した必殺技について少々。消えたのはレインボーバリアだ。お梅の虹色壁はそのままなのにね。ちなみにこれは、後ろに溜めて前＋Pで出すことが出来た。んで、新たに加わったのがレインボーライズ。こっちは→↓↘＋P。見た目のハデさでは、明らかにこっちのほうが上だろう。また、コマンド技なので、いつでも出せる。これで（特殊なモノを除き）アニーに溜め技はなくなったので、攻め込みやすくなった。地上で当たれば2段になるしね。スカったときのリスクも確かに大きくなりはしたが、それでもアニー使いにとって、この変更は喜ぶべきことだと思……っていた。そう、この記事を書いていた時点では。ところが、このレインボーライズ、対空としては全く機能しないのだ。出かかりが異常に弱いのである。相手のジャンプを確認してからでは、まず絶対に打ち負ける。原稿書き直しである。攻め込みやすく、そしてたたみこみやすくなった反面、防御に回ったとき、アニーの脆さが発覚する。強い待ちアニーは、前作限りで死んだのである。



▲新必殺技、レインボーライズ。非常にカッコいい技ではあるが、レインボーバリアと比べたとき、果たしてこの変更は是か非か？　と考えてしまうことも多い。

PEOSONAL DATA

〈年　齢〉22歳
　　　　1972年5月23日生
〈血液型〉AB型
〈出身地〉イギリス　ロンドン
〈星　座〉双子座
〈身　長〉168cm
〈体　重〉「女性に聞くモンじゃないわ／」と怒られました。

こいつで決めろ！一発奥義!!

アニーの一発奥義は投げ技、コズミックスルー。相変わらず非常にハデな技だ。……そして、最強の対空技でもある。敵がジャンプ攻撃をしてきたら、ギリギリまで引きつけ、バックダッシュでスカす。そして、バックダッシュを途中でキャンセルしてコズミックスルーをブチかますのだ。おそらく、これが最も有効な使い方だろう。そのうち敵はこれを嫌がって、飛び込んでこなくなるはず。そうなれば、アニーの弱点は克服されたも同然だ。



対空技に関する考察

この原稿を書くに当たって、アニーで色々試してみたのだが、実はアニーには決定的な対空技がないことが発覚した。充実してそうに見えるんだけどね。距離によっては、強Pでも返せることがあるが、信用はできない。よって、ゲージが溜まってないときは、敵のジャンプにあわせてこちらも垂直ジャンプ弱Kで対応したり、あるいはおとなしくガードしたりするしかない。ちなみに、コズミックスルーは空中では出すことができない。残念ながら。



連続技に関する考察

対空は弱いが連続技は多いアニー・ハミルトン22歳。彼女の所有する必殺技の性質上、連続技にはどうしてもレインボーライズがからんでくる。手軽さを求めるなら、立ち強P→レインボーライズ。これで3段だ。残念ながら、礼児の流炎昇とは違い、強Pの2段目をキャンセルさせてレインボーライズに行ってもつながらない。あとは、華麗さを求めたい場合ジャンプ弱K→立ち弱P×2→立ち弱K→レインボーライズ。これは華麗さのみならず、高い攻撃力も誇っている。確実に使いこなせるようになれば、かなりの戦力アップになるはずだ。ただし、ジャンプ弱Kはかなり低い位置で当てなくてはならない。他のフォトンバースト、スワニークラッシュ、アニーダイナミックは、連続技に組み込めない。出るまでのスキが大きすぎるのだ。強いてあげれば飛び込んできた敵が地上で弾けているフォトンバーストに当たったとき、そのまま飛び下りざまに一連の連続技が入るといったところだろう。





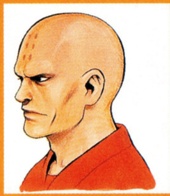


▲決めれば、気絶させることも多い。

五変化



必殺技名	コマンド入力
烈光拳	←→←+P
煉獄霊波	←↙↓↘→+P同時
閃光烈脚	↓↘→↗+K
呪縛符	→↘↓↙←+P同時
練鬼降臨	ボタン4つ同時



陳念

奇っ怪な飛び道具が魅力（かどうかは知らないが）だった陳念。今回はますます怪しくなった飛び道具を引っ提げて、参戦だ。前作ほどの攻撃のニブさもなく、ダークホース的な強さを発揮する。はたして今回、彼は当主となり煩悩に満ちた生活を得ることが出来るだろうか。

一発屋の名にかけ優勝をねらう!!

とにかく物欲（の中の、主に食欲）が異常に強い破戒僧。ひたすら煩悩の赴くままに突き進み、生活する。その人生は、ある意味王道に達しており、本人もまんざらではない様子。一部に死亡説もあったものの、そんな噂はなんのその、今回も己が煩悩のため、当主決定戦に元気に参戦。

前作では、とにかくトロいキャラとして、また、遠距離攻撃の強いキャラとして、一人異彩を放っていた（……いや、異彩と言う点ではお種に及ばないか）陳念。相変わらず今回もトロくはあるが、前作と比べれば身のこなしは見違えるほど鋭くなった。また、前回対空兵器としてもその威力を誇った煉獄霊波は空中でも出すことが出来るようになり（ただし、飛んでいくことはない。その場に置くだけ）、読み勝てばかなりの強さを発揮することだろう。以上のようなこともあり、呪縛符が当たったときに限り、呪縛符→空中煉獄霊波→煉獄霊波と3つの気孔系必殺技が（それが必要であるかどうかはともかくとして）一画面上に登場するという、なんとも非常識なキャラになっている。……真面目な話に戻ろう。閃光烈脚は、強なら相変わらず相手の飛び道具を見てからでも間に合うし、弱なら絶対的に強い対空兵器として機能する。対空で使用しても2発入るしね。

そんなわけで、前作同様、待ちに入ってもかなりの強さを発揮するのが陳念の強みと言えよう。それだけではない。今回はダッシュ攻撃がパンチ／キックそれぞれともグラフィックが描き直され、使い勝手は少々変化したものの弱体化はせず、さらに先に挙げた空中煉獄霊波の存在もあり、攻めても相当の強さを発揮することが出来るのだ。とにかく1発1発が重い。また、遠距離での強Kがかなり強く、一見するとそうは見えないのだが、なんと1発目があたると2発目も必ず入ってしまう。また、気絶させやすい技なので、使用頻度は高い。基本技では立ち弱Kがリーチ、判定ともになかなか強いので、普段はこれで相手を牽制するといいだろう。もっとも、陳念は必殺技が強いので、とにかく必殺技で押したほうが強いとは思うが。ただ、その強い必殺技の中にあって、烈光拳は少々弱体化している印象を受ける。前回ほど判定が強くないようなのだ。相手の攻撃にあわせても、相討ちで終わってしまうことが多い。その時、どちらが損をするかはもはや明白だろう。グランドプレイよりも空中戦。今回の陳念はそういうキャラだと思うのだが……。



▲使い方によっては非常に効果を発揮する空中煉獄霊波。攻撃力の強さに付け加え、気絶させやすいというメリットも持つ。地上のキャラに当てることもできる。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉35歳
1959年10月1日生
〈血液型〉B型
〈出身地〉中国　江北　西山
〈星　座〉天秤座
〈身　長〉183cm
〈体　重〉95kg

こいつで決めろ！一発奥義!!

陳念の一発奥義は煉鬼降臨。煉獄霊波と同じモーションから、どこか滑稽で可愛らしいガイコツを飛ばす。見た目に反して、かなりキツいダメージを与えられる攻撃だ。間合いによっては対空で使えないこともないので、遠間から飛び込まれたときは狙ってみるのもいいだろう。また、呪縛符で動きを止めたあと、密着して出すとこの技の凄さがよくわかるはず。上手く使えば、非常に強力な技だ。ゲージが満タンになったら、常に意識しているといい。



対空技に関する考察

見た目に反し、対空に恵まれているのが陳念。右ページのアニーとは全く逆と言えよう。まず、特に強力な対空として、ある程度の先読みは必要となるものの、空中煉獄霊波を紹介しよう。敵のジャンプに合わせて出せば、間合いにもよるが3～4発入り、甚大なるダメージを与えることが出来る。また、完全に信用してもいい対空として、弱閃光烈脚が挙げられる。上から潰されることも多いかもしれないが、実は絶対勝てるタイミングがあるのだ。



連続技に関する考察

本文でもちょっと述べたが、陳念の遠距離強Kは2段攻撃となっている。そして、その2発目が当たった後、キャンセルして烈光拳が入るのだ。これだけでかなりのダメージとなるので、ハンパな距離にいるときは、常に狙っていきたい技の一つだ。他には、強P→烈光拳やダッシュP→烈光拳、ジャンプ強P／K→烈光拳というのもかなり効果が高い。基本的に、連続技を狙う際は烈光拳を絡めることを考えるといい。単独では弱体化したとはいえ、連続で出す分にはさしたる弊害もないのだから。また、参考までに言っておくと、至近距離で煉獄霊波を当てるとそのまま3～4発入り、烈光拳よりもダメージが大きいうえになお気絶させやすいので、呪縛符が当たったら、烈光拳を出すよりも、密着して煉獄霊波を出したほうが効果は高い。陳念にはあまり射程距離の長い必殺技が存在しないので、今イチ連続攻撃のバリエーションに乏しいが、いま挙げたモノだけでも、十分以上に戦えるはずだ。







◀遠距離立ち強Kが勝負を決める!?

五変化



必殺技名	コマンド入力
スパイラル・キック	↓↘→+K
ナックル・ボマー	←ため→+P
ライトニング・スラッシュ	↓↙←+P
ローリング・キャノン	→↘↓+K
ファイナルクラッシュボマー	←ため→+P同時



キース ウェイン

前作ではどの局面にも対応できるオールラウンダーとして、最強キャラの人角に数えられていたキース。今回も特に目立った変更点はなく、ぶりばりブッちぎりに時代を築くかと思われていたが……？　今回の彼は、どこか、ちょっと違うのだ……。

どこかが、何かが違っている……？

自己陶酔癖のある25歳。子供のころから乱暴者だったため、今でもバリバリに健康優良不良青年の道を歩んでいる。……子供のころのことは健康優良不良青年であることには特に関係はないと思うが、そんなことはどうでもいい。この一年で筋力トレーニングを積み、パンチ力を強化。動きも俊敏になった。ボトムも今回はジーンズにチェンジし、ファッショナブルな魅力も追加されたとのことだが、この辺は「むぅ……」ってな感じだ。物心ついた頃から母がいなかったため、女性に対する憧れが強い（母の愛に飢えている）という、ちょっとアブノな魅力を感じさせる彼。……変だ。設定にはおかしなところはいっさい無い。

ところが。ところがである。今回の彼は、なんか違うのである。どうやら変わっていないのは外見だけのようなのである。きっと、前作でキースを使ってブイブイ言わせてた人は、今回のキースに首を傾げているはずだ。そう、今回のキースは、前回に比べて〝使いづらい〟のである。その理由として、特に顕著な例としてキース最強の必殺技、ローリングキャノンが挙げられる。今回、コマンド受付がシビアになっているようなのだ。適当に半回転させてKボタンでOKだった前作とは違い、どうやらちゃんと真下でレバーを止めなくてはならない様なのである。また、コマンド入力から技が出るまでに、少少のタイムラグが出来るようになったのも痛い。基本技では、圧倒的な強さを誇ったしゃがみ強Kのリーチも若干短くなっている。よって前作ほど簡単に勝利を手にすることが出来なくなっているのは事実。まぁ、基本性能は非常に高いので、それらに慣れてしまえばじりじり上がっていくとは思われるが、しばらくはこの小さな変更点に惑わされるだろう。

ただ、これは技を当てるまでの話。当てることさえ出来れば、ローリングキャノンは強なら3ヒットするし、スパイラルキックも強と弱で回数が違うためフェイントに使えるし、ジャンプKは強、弱ともにめくりやすくなっているしで、強くなっている面ばかりが目立つ。相変わらずナックルボマーの判定も強いしね。また、ダッシュ攻撃はパンチ、キックともにグラフィックが描きなおされ、前作では使えなかったダッシュパンチもリーチが延びて使いやすくなっている。結局のところ、キースが弱体化したと思っているのは単に慣れの問題なのかもしれない。その辺は、時間がくれば分かることだ。



▲弱くなったとはいえ、それは前回に比べてのこと。基本的なレスポンスはかなり高いと見て間違いない。戦いかたを考えれば、十分に頂点を狙えるキャラだ。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉25歳
1969年3月13日生
〈血液型〉O型
〈出身地〉USA　シカゴ市内
〈星　座〉魚座
〈身　長〉183cm
〈体　重〉75kg

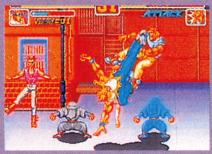
こいつで決めろ！一発奥義!!

キースの一発奥義はファイナルクラッシュボマー。ライトニングスラッシュを撃ち、それを追いかけるようにしてナックルボマーを5発入れる（距離が近ければ6発入る）。が、モーションが大きい（なんせ最初にライトニングスラッシュ撃つんだから）ため、技をキャンセルしてもつながらない上、ガードさせてもそれほど削れるわけでもない。また、溜め技なため、とっさに出すというわけにも行かない。撃った後のスキもでかい。使い道無し!?



対空技に関する考察

キースの対空といえば、ローリングキャノン以外に考えられないだろう。強なら3発までヒットさせることができる。他にリスクを侵してまで使用するべき技もないし、確実にローリングキャノンを撃てれば対空に関しては心配することは全く無いだろう。大道芸的なものとして、バックダッシュをキャンセルしてスパイラルキックでも対空になる場合もあるが、タイミングはかなりシビアだ。ムリしてまで狙うこともあるまい。



連続技に関する考察

前作と同じく、弱Pの連射は非常に速い（連射とはいえ、ちゃんと目押しでキャンセルしないと上手くつながらないのは言うまでもない）。

また、キースの必殺技はほとんどがそれだけで多段攻撃なので、連続技を組み立てるのが非常に楽しい。見た目に楽しめるものではジャンプ弱K→しゃがみ弱P×2→しゃがみ弱K→立ち弱K→スパイラルキック。これでなんと8段。体力のおよそ半分を奪い去ることが出来る。もっと簡単かつ使用頻度の高い連続攻撃としては、ジャンプ強K→弱P→ローリングキャノンで4段。この時は、強でもローリングキャノンは2発しか入らないが、ダメージ的にも十分満足のいく内容だろう。また、密着状態からしゃがみ弱P×4→ナックルボマーで6段というのもある。目押しに自信があれば、上の8段攻撃よりはかなり出しやすいだろう。相手が大技（流炎昇など）を空ぶったときなどに、間違いなくお見舞いしてやれるようになればかなり心強い。





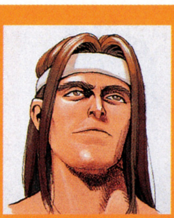


◀かなり魅力的な8段攻撃!!マスターすべし。

五変化



必殺技名	コマンド入力
アロー・ショット	←↙↓↘→＋P
バッファロー・ストーム	↓ため↑＋K
タックル・ブロー	←ため→＋P
フライング・エルボー	ジャンプ中レバー一回転＋P
トルネード・トマホーク	←↙↓↘→＋P同時



ホワイトバッファロー

でかい図体、遅い動き。そんな昔とはもうおさらば！　今回のバッファローはスピードで押す!!　最強の呼び声も高い新生バッファロー、新たな時代を築くことが出来るか!?　それは全て、プレイヤーであるキミの手に委ねられている……!!

勝利の決め手はタックルブロー!!

無口で多くを語りたがらない。また、なんでもかんでもため込む癖があり、前大会ではかなりコレクションが出来たとは本人の談。この1年、平均的なパワーアップを計り、特訓に明け暮れた。……そう、今回の彼は、オールラウンドに強いキャラとなったのだ!!

今回のバッファローを語るうえで、忘れてならないのが立ち強Kの存在だろう。長身を生かした非常に高く、かつ長く延びるその脚は、空中にいる相手を捕らえられないことが無い程だ。しかも、至近距離で地上にいる敵に当てた場合、2段になる。出るのも強攻撃の癖に非常に速い。立ち強Pもリーチが非常に長く、間合いによっては相手のジャンプを潰すことも可能だ。さらに、ジャンプ強K、強Pは、それぞれ下方向に判定が強く、リーチが長い。しかも、今回の豪血寺2では、強攻撃はかなり相手を気絶させやすくなっている。相手がどこにいても当てることができる（というと少々言い過ぎかもしれないが）これらの強攻撃は、他キャラにとって驚異以外の何者でもないだろう。バッファローの強いところは他にもある。ダッシュ攻撃のパワーアップも見逃せない要因の一つだ。ダッシュKは前方にリーチが長く、ダッシュPは上方に非常に強い判定を誇る。しかも2段攻撃。状況に応じて使い分ければ、非常に強力な武器となるはずだ。また、各必殺技も比べ物にならないほど使いやすくなり、前作ではイマイチ使い道の分からなかったバッファローストームもスキが少なく（でも、あくまで〝少なく〟なった、という程度）なり、2段ジャンプ中の敵を捕らえることも出来ようになっている。そして、タックルブローがそれ単体で2段攻撃になった。連続技に組み込んだとき、その真価を発揮する。また、アローショットは、しゃがんでいる敵にも当てることが出来るようになった。以上、バッファローが普段いかに強いかを挙げてみた。そう、〝普段〟は非常に強いのだ。ところが、一発奥義のトルネードトマホーク、こいつが非常に問題なのだ。スキは大きいわ当たらないわでとにかくいいことなし。相手のミスを誘ってからか、最後のトドメに削るか（相手が生きていた場合、技終了後の硬直に手痛い一発を受けることが確定しているのだ）、それくらいしか使い道が見当たらない。だったら使わなければいいのだが、なんとなくそれも寂しいし……。強いことは強いのだが、勝っても今イチ感動が薄い気がするんだな、バッファローの場合。



▲バッファローは、何をおいても立ち強キックが強い。空中必殺技（昇燕舞など）に、一方的に打ち勝つことも可能なのだ。しかも、ダメージも大きい。なんせ強攻撃だから。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉30歳
1964年2月17日生
〈血液型〉A型
〈出身地〉USA
ロッキー山脈の麓
〈星　座〉水瓶座
〈身　長〉190cm
〈体　重〉108kg

こいつで決めろ！一発奥義!!

通常必殺技の強いバッファロー。その報いか、一発奥義は使い方が難しい。いや、コマンドは簡単だけどね。この技を出すと、ピョンっと小さくジャンプしたあと、長いトマホークを振り下ろす。ジャンプしているときは無敵なのだが、技の出たあとの硬直がムチャクチャ長い。しかたがないので一発奥義はないものとして、ごくたまーに出す位でいいかもしれない。上手くすれば、空中必殺技を使う相手なら、引っ掛かってくれるかもしれない。



対空技に関する考察

対空は、立ち強キック。とにかくこれでことたりる。いや、それどころか最強クラスの対空兵器といえるだろう。ただし、引きつけてはいけない。早め早めの迎撃を心がければ、相討ちになることすらないだろう。また、タイミングによっては、空中で2発入るときもある。この立ち強キックがとどかないくらい遠間で飛ばれた場合は、しゃがみ強キック、立ち弱キックも十分対空につかえる。とにかく、バッファローはキックの使い方を覚えることだ。



連続技に関する考察

バッファローの連続技といえば、タックルブローをからめるしか手はない、というのは、特別考えなくても分かることだろう。ところが、この簡単な連続攻撃が異常に強いのだ。……なんか、バッファローってば〝異常〟が多いなぁ。ま、それはさておいて。基本的なところでは、しゃがみ弱P×3→タックルブローで5段くらい。これだけでもかなり強いし、なによりお手軽だ。が、お手軽さではこれに負けず、しかも与えるダメージはケタ違いという技がある。もちろん、これにもタックルブローを使う。それも、強。弱でもつながりはするが、面白いことにタックルブローの1発目が当たらないのだ。では、その技の紹介に入ろう。



ジャンプ強K→しゃがみ強P→強タックルブローがそれだ。これで4段。数自体は大したことないが、ボタンは全て強。入ればダメージはメーターの半分を軽く越す。「こんなに強くていいのか？」と思わせるほど、強力無比な必殺技なのだ。





◀異常ならざる破壊力。オレを止められるか!?

五変化



必殺技名	コマンド入力
岩砕歯	←ため→+P
星流乱舞弾	→入れたままP連打
威嚇顔	↓ため↑+P
天舞脚	ジャンプ中↑↓+K
豪血流御顔打	↓ため↑+P同時
桃恋火	↓↘→+P
虹色壁	←ため→+P



豪血寺お梅

前大会まで、50年にわたって当主をつとめた怪物。その贅沢に慣れきった彼女（……と表現したくはない……）には、この1年は果てし無く長い期間だったろう。技は前回とほとんど変わらず、安定した強さを誇る。当主に返り咲き、なるか!?

トリッキーな動きが最大の武器!!

今回、急遽開かれた今大会の影には、大きな陰謀のにおいが……。はたしてその陰謀には、彼女も関係があるのだろうか？　前回同様、異様かつ強力な必殺技で今大会に望む。

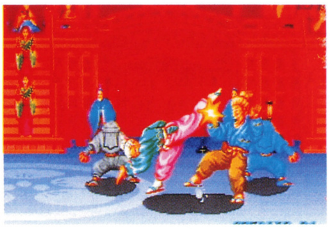
前作と比べ、お梅は大きな変更点がない。それは、とりもなおさず、前作にして頂点を究めてしまったということに他ならない。そのバランスのとれた必殺技とトリッキーな基本技は、すでにこれ以上無いほどに完成されたものだったのである。とはいえ、全く変更点がないというわけでもない。細かい点では幾つかマイナーチェンジされた部分もある。それでは、必殺技を主体に見ていってみよう。

まず、星流乱舞弾。敵に向かって無数の飛び道具を放つという技だが、相変わらず非常に強い。ダメージ的にも前作より信頼がおけるようになり、使い道は広がったと見ていいだろう。ただ、スキの大きさも相変わらずなので乱用は禁物だ。岩砕歯はため系の飛び道具。こちらはスキが少ないので、岩砕歯を追いかけてラッシュ、という使い方も出来る。天舞脚は弱／強Kの使い分けにより描く軌道に差が出る。前者は鋭角に、後者は鈍角に敵に向かって突っ込むのだ。これに投げを組み合わせれば、フェイントとしてかなり有効だ。ちなみに投げは強Kでも出すことができる。こちらだと、変身することはない。強P投げ（吸い）と強K投げ、その場にあわせて使っていこう。威嚇顔は、目に見えて変更点のあった、お梅には珍しい必殺技だ。前作ではななめにしか飛ばなかったが、今回は弱／強Pの使い分けにより、前者は真上に、後者は斜めに出るようになったのである。状況に応じて使い分ければ、より信用のおける対空兵器となりうる。

このようにお梅は非常に強い必殺技をもっているが、そのほとんどがため技、もしくは連打技（つまり簡単には出ない）なので、常に意識していないと必要な時に出すことが出来ない。しかし、そこまで気の回らない人はお梅が使えないか、というと実はそうでもない。お梅の神髄は、その基本技にあるのだ。特にダッシュを絡めた攻撃が面白い。例えば、ただのダッシュKはスライディングをしながら上段攻撃となっている。が、ダッシュしながら↓+Kでそのまましゃがみ強Kのスライディングになるのだ。これを使い分けるだけでかなり戦いかたの幅が広がるのが分かってもらえるだろう。お梅を使うには、まず基本技の入念なチェックが必要なのだ。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉	79歳 1915年9月15日生
〈血液型〉	不明　血を見ると変身するとか…
〈出身地〉	日本　京都北東部
〈星　座〉	乙女座
〈身　長〉	150cm／161cm
〈体　重〉	45kg／48kg （実は50kg）



▲遠間から一気に近づく立ち弱K。上方向に判定も強いので、対空につかうこともできる。リーチの短さは、こういった技でカバーすることが可能だ。あとは、自分次第。

こいつで決めろ！一発奥義!!

お梅の一発奥義は豪血流御顔打。見た感じ超強力な威嚇顔といったところだ。空中にいる敵に当てれば、お手玉的にポンポンと弾いて大ダメージを与えることが出来る。近い間合いならばガードさせても結構削ることが出来るので、有効度はかなり高いと言える。ただ、出るまでのスキはかなり大きいので、空中で当てるつもりならば先読みが必要となる。また、前記の理由により、連続攻撃に組み込むことも難しい。使うには慣れが必要かも。



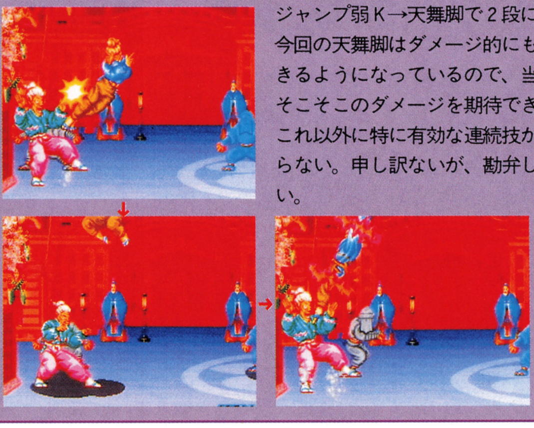
対空技に関する考察

お梅は対空がかなり充実している。だから、待ちに入るプレイヤーが多いのかもしれないが。まず、威嚇顔を弱／強それぞれ使い分けることによってほぼ間違いなく確実な対空兵器となりうる。ただし、ため技なので、いつでも出せるというものでもない。その際は基本技で対応することになるのだが、この基本技の対空もかなり強い。まず、早めに立ち弱K。大方の場合はこれでＯＫ。あとは、遠目ならダッシュKがかなりの判定の強さを誇る。



連続技に関する考察

実は、お梅は連続技に必殺技を絡めることが出来ない。出来ない、とは言わないが、難しい。基本的に、技にキャンセルがかかりづらいのだ。しかもリーチの長い技がない。というか、あることはあるのだが、今度は逆に長すぎるのである。変身してしまえばその限りではないのだが、いざ連続技を狙ってみると、10秒という時間のあまりの短さに気づかされる。仕方がないので、お梅は基本技だけでつないでみることにする。ジャンプ強K→近距離強P。これで5段入る。が、近距離強Pは、強攻撃のわりに一発一発の攻撃力が低い。内容的には、勝手に弱攻撃を連射している様なものだ。他には、さして使い道も無いと思われるが、垂直ジャンプ弱K→天舞脚で2段になる。今回の天舞脚はダメージ的にも信頼できるようになっているので、当たればそこそこのダメージを期待できる。が、これ以外に特に有効な連続技が見当たらない。申し訳ないが、勘弁してくれい。



◀ジャンプ弱K→天舞脚。決まると笑える。

五変化



必殺技名	コマンド入力
アンジェラ・ボディアタック	←ため→＋K
サンダー・ウォール	P同時
ラブミー・ウィップ	←ため→＋P
スマッシュ・キック	ジャンプ中↑↓＋K
アンジェラジャイアントバスター	←ため→＋K同時



アンジェラ ベルテ

とにかくグラフィックに大幅な変更があったキャラ、それがアンジェラだ。鈍重な印象を受けた前回とは違い、今回はスリムに変身。グラマラスな肢体を惜しげもなく披露してくれる。きゃ、えっち。新生アンジェラの実力やいかに？

攻守共にバランスのとれたダークホース

情熱的で惚れっぽい。反面、一度決めた事は必ずなし遂げる強い精神力の持ち主である。前大会後、「ダイエットする！」と決意したのか、とにかくその性格により、豊満な部分はそのままに、引き締まるべきところはキュッとセクシーに変身。まさしくナイスバデー!! 必殺技のアンジェラ・ボディアタックにも磨きをかけ、男どもを悩殺するために(?)今日も戦う!!

というアンジェラ・ベルテ28歳。実は彼女、内容にそれほど変化はないというのに必殺技が全て描きなおされた、非常に贅沢なキャラなのである。また、礼児と同じく、キャラ自体のグラフィックも大幅に描きなおされている。こうしてみると、一番変更のあったキャラは彼女なのかもしれない。ちなみに今回、アンジェラボディアタックは弱なら2段、強なら4段攻撃になった。またスマッシュキックは、弱だと1段ながら強だと2段攻撃になり、かなり甚大な被害を与えることが出来るようになっている。他にも、ラブミーウィップが弱／強の使い分けによって対空、対地と用途が別れるようになっていたり、サンダーウォールのグラフィックが全然変わっていたりと、とにかく変わっていないところを見つけるのが困難なくらい、新たに生まれ変わっている。ただ、残念ながら動きの遅さは前作どおりだ。ただし、ダッシュ攻撃にもそれぞれ大幅に変更が加えられ、双方リーチが非常に長いので、足の遅さはそれほど気にしなくてもいいのかもしれない。ただ、アンジェラには出の速いコマンド必殺技がないので、ダッシュ攻撃を連続技に組み込めないのが少々悲しい気がしないでもない。

以上、めだつ必殺技の変更点を挙げてみたが、実は基本技もかなり変更されている。例えば遠距離での立ち強P。これは陳念の遠距離立ち強Kと同じく、一見するとつながるようには見えないのだが、ホントにつながってしまう。しかも技の出ている時間が長いので、その間に溜めを終了させることが出来る。中間間合いからは特に狙っていきたい。他には、投げの変更がある。これが結構嬉しくて、強Pでの投げは今までどおり（グラフィックは違うもの）つかみ技で、強Kでの投げは普通の投げだ。未知のダメージに期待をかけるか、堅実に確実なダメージを与えるか。状況、戦いかたによって使いこなしていくといいだろう。

前回から、基本性能は決して低くなかったアンジェラ。かわいがってくれ。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉28歳
1967年5月3日生
〈血液型〉O型
〈出身地〉イタリアの港町
〈星　座〉牡牛座
〈身　長〉187cm
〈体　重〉77kg



▲遠距離立ち強P。これがアンジェラの強力な通常攻撃。ここから攻め手を考えるのだ。飛び込むか、それとも必殺技につなぐか？　相手と状況を見て決めるのだ!!

こいつで決めろ！一発奥義!!

アンジェラの一発奥義はダッシュ後の投げ、アンジェラジャイアントバスターだ。移動距離は非常に短いので、使うときにはまずそれに注意すべきだ。弱Pを数発ガードさせ、キャンセルして出すなどすれば、かなり有効に使えるはずだ。ガード云々関係なく、オールオアナッシングの技なので、出すからには必ず決めたい。他にも、色々なバリエーションを考えてみるのも面白いかもしれない。ただ、ため技だからなぁ……。



対空技に関する考察

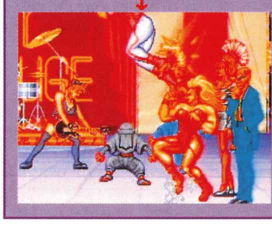
アンジェラの対空といえば、サンダーウォール。……と思うのはまだまだ甘ちゃんの証拠。出かかりが弱いのだ。弱ラブミーウィップでもいいのだが、ある程度の先読みが必要となるし、ため技なので常に出すこともできまい。そんな時はしゃがみ強P。早めに出せば、かなり信用できる。ダメージも結構期待できるので、タイミングをマスターしておくべきだ。遠い間合いならば立ち弱Kでもいいが、ダメージを考えるとやはりしゃがみ強Pの方が……。

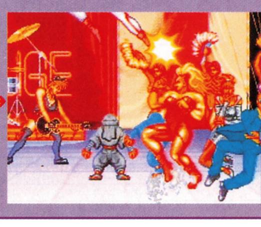


連続技に関する考察

アンジェラは、意外なことに弱Pが非常に速い。となると、これを利用しない手はないと思うのだが、今イチいい技につながらない。また、ジャンプ攻撃も強力なのだが、距離が離れてしまうため、やっぱり連続技にはつながりにくい。また、サンダーウォール、アンジェラボディアタックは出るまでの間が以上に長いので、連続技につなげることは事実上不可能だろう。ただし、そんな中にも連続攻撃は存在する。いまいちつながる数に不満があるかもしれないが、数は少なくても利用するボタンは強攻撃が多いので、ダメージという点ならば実際かなり期待が出来る。まず、飛び込みからの攻撃では、ジャンプ強K→強スマッシュキックが特に有効。仮にガードされても、後ろに大きく跳ねるので反撃を受けづらい。他には、遠距離強P２段→ラブミーウイップの３段。これでメーターーのおよそ３分の１を奪い取る。





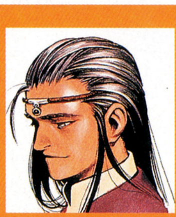


◀飛んでスマッシュK。お手軽かつ強力だ。

五変化



必殺技名	コマンド入力
ファイヤーストーム	→↓↘+P
フレイムアタック	←ため→+P
サーベルショット	↓↘→+P
アピアチャチャ	↓ため↑+P
ジャスティン・マジック	↓↘→+P同時



サハド・アスラーン・リュート

ここから新キャラだ。トップを飾るはシリア・ベイルート出身、魔術を操る静かなる貴公子、サハド・アスラーン・リュート。彼が、普段抑えている感情が爆発したとき、究極の魔術が発動するという……。その時、その涼やかな瞳は果たして何を映すのだろうか……。

燃やせ、燃やせ、燃やして弾け!!

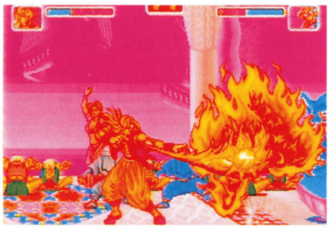
子供のころから冷めた少年だった。幼年期のそんな性格が、今の彼の性格形成の下地になったのか、普段はとにかく冷静沈着。ではあるが、少々人を信じやすい面も持っており、今イチ計りづらい青年である。母方の血が魔術を使う家系だった為か、リュートもその魔術の幾つかを伝授されている。それらの魔術を引っ提げ、当主決定戦に初登場。その穏やかな内面に隠した究極の魔術、最初に餌食になるのは果たして誰か……?

とまぁ、ちょっとカッコいい設定で登場のサハド・アスラーン・リュート。その設定とイラストから、豪血寺ファンの女性が放っておかないと推測される。使う技、特に必殺技は魔術の力を借りたものが多く、ファイアーストームは手から炎を発し、敵の飛ぶ道具を消すとともにその範囲内のものを焼きつくす。フレイムアタックはダッシュ技で、判定、効果としては投げ技に準ずるものを持っている。サーベルショットは飛び道具。大きなサーベルを回転させながら飛ばし、相手を切り刻む。ちなみにこれは強Pで行ったもので、弱Pで出したものは、別にダガーショットという。ダガーショットはサーベルショットに比べ小さいものの、出した時のスキは小さい。アピアチャチャは手に持ったランプから精霊を呼び出し、敵にダメージを与える。対空として使うと、最大で4発まで入り、かなり効果は高い。が、出るのが遅いのでタイミングを上手く取る必要があるし、足元はてんでお留守なので、使いどころには注意が必要だ。以上、新キャラということで、必殺技について細かく見てみた。次は、基本技について見ていこう。

基本的にリュートにはリーチが短い技が多いのだが、その中にあって、立ち強K、立ち弱Kはリーチ、判定ともにそこそこの強さを誇っている。普段の牽制にはこれを使うといいだろう。また、弱ファイヤーストームも出るのが速く、スキも小さいので、たまに織りまぜていくといい。リーチの短いリュートは、ダッシュにも頼らなくてはならない。ダッシュパンチは結構リーチが長く見えるので使いたくなるだろうが、乱用は危険だ。確かにリーチは長いのだが、腕を延ばしきるまでにスキがある。その反面、ダッシュキックはリーチが長く、出るのも速いので、使うのならこちらを使いたい。ガードされても、弱ファイヤーストームでキャンセルすれば、リスクも小さい。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉24歳
1971年12月24日生
〈出身地〉シリアはベイルート
〈血液型〉AB型
〈身　長〉182cm
〈体　重〉79kg



▲ファイヤーストーム。強と弱とではそのスキ、攻撃力が大幅に違う。TPOにあわせて使い分けるべきだろう。どの道、この必殺技が最も使えるものなのだから。

こいつで決めろ!一発奥義!!

リュートの一発奥義はジャスティンマジック。その場で垂直ジャンプをし、斜め下に超強力なサーベルショットを放つ。ちなみにジャスティンマジックのときの垂直ジャンプは普段の垂直ジャンプと同じなので、着地際に足払いなどを狙ってもらうと、バッチリ入ってしまうのがうれしい。少々射程が短いものの、当たればかなり大きなダメージを与えられるし、その上ガードさせても結構削ることが出来るので、積極的に狙っていきたい。



対空技に関する考察

リュートの対空技は、アピアチャチャが最高だ。空中で多段ヒットするしね。……ただし、出ればの話。常にしゃがんで待っていると言うわけにも行くまい。そういう場合は、タイミングをつかむ必要はあるが、しゃがみ強Kがかなり有効だ。相手のジャンプ弱攻撃とは相討ちになってしまうこともあるが、ダメージから見てもこちらの方が上だろう。リュート使いはしゃがみ強Kをマスターすること。実はこれ、強攻撃のくせにスキもほとんどないのだ。



連続技に関する考察

リュートはちょっと、慣れるまで戦いづらいキャラかもしれない。リーチが特に長いわけでもないし、特別1発1発が重いわけでもない。バランスが取れているようでいて、実はそうでもない。そんなリュートを使う際、特に重要になってくるのがファイヤーストームだ。弱ならスキがほとんどないしね。というわけで、ファイヤーストームを使った連続技を紹介しよう。簡単かつ使用頻度の高いところでは、ダッシュP→弱ファイヤーストーム。これで相手は転ぶので、次に攻めやすい。また、ガードされていてもファイヤーストームのおかげで距離が離れるので、反撃もくらいづらい。あとは、飛び込みからの連続攻撃としてジャンプ強K→立ち/しゃがみ強P(できればしゃがんほうがいい。立ちでは背の低い相手には当たらないことがあるからだ)→ファイヤーストーム。これも、前に挙げたようなメリットをもっている。強い対空のないキャラ相手なら、ガンガン使っていこう。







◀やっぱり使うのはファイヤーストーム。

五変化



必殺技名	コマンド入力
ドリームターンアタック	↓↙←+K
ドリームマインドブーメラン	↓↘→+P
ミラクルアタック	↓↙←+P同時
ミラクルデスキッス	→←↙↓+P同時
スターダスト・レボリューション	↓↘→+P同時
スパークバリアー	↓↙←+K
スパークセイヴィーング	↓↘→+P



花小路クララ

不思議な杖の力により、白魔術（……あれを白魔術というのなら、であるが）を行う若干13歳の少女。飛ぶ道具系の必殺技で相手の精気を吸収し、スーパークララに変身する。彼女の出てくるオープニングは必見だ。なにか、違うゲームみたいだぞ(笑)。

スーパークララにお・ま・か・せ・よ

偶然街の占い師からもらった不思議なステッキで白魔法を使うことが出来るようになったとは本人の談。実際のところは誰も知らない。気まぐれなB型らしく、コロコロと気分が変化する傾向もあり、いろんな意味で付き合うには手ごわい相手と言えよう。先行きがちょっぴり不安なのである。世界中を旅して(もちろんゴージャスに)、ローマの休日のような運命的出会いで恋をするのが夢。なんていう、恋に恋する女のコ的なかわいい部分(?)も持ってはいるのにね……。

ゲームセンターで、クララのオープニングデモを見て、よく訳の分からないうちにコインを入れちゃった経験のある人は手を挙げてー。ハイ、素直でよろしいですね。そんなわけで、今やアニーを抜き（というとファンに殺されるかもしれん)、豪血寺の顔となってしまった感のある、あなどりがたい少女、花小路クララ13歳。ロリーなお兄さんのハートをがっちりキャッチの憎いキャラだ。実は彼女、変身キャラの一人でもある。変身してしまうと大人になってしまい、リーチ、攻撃力共に格段にアップする。「えー、大人になるなんて反則だよ。台無しだよー」って声は却下。却下ったら却下。

とまぁ、ことほど左様に変身後の彼女は強いのですが、変身するまでにちょっと問題がある。なんせリーチが短いのだ。攻撃は素早く、ジャンプ強K、ジャンプ強P共に下方向に判定が強いしかも2段攻撃なので、いざ飛び込んでしまえば強いのだが、それまでが結構大変なのだ。また、変身するために必要な技がミラクルデスキッスなのだが、少々コマンドが複雑なうえ受付もシビアで、変身できる機会が結構限られてしまう。他の必殺技、特にミラクルアタックはかなり強力な必殺技なのだが、これは近距離戦専用。クララの課題は、いかにして近づくか、そして、いかにして変身するかにあると言ってもいいだろう。もっとも、確実にミラクルデスキッスが出せるのであれば、相手の大技のスキにぶつけることもできるので、慣れてしまえばそれほど難しいというものでもない。

通常攻撃はリーチがないし、ダッシュ攻撃も似たようなもの。クララ使いの課題は、外にはない。そう、自分自身の内にある。クララを愛し、ムダに怪我をさせない。そんな気持ちが、クララの進化につながるだろう。

え、俺はどうなのか、って？ ……スマン、ちょっと愛せそうにない(笑)。



▲みらくるあたっくぅ～！ 地対空、地対地、双方に使える優れモノ。連続技にも組み込めるので、使用頻度はかなり高い。それはそうと、クララにはボタン２つ押しの技が多いね。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉13歳
1981年11月12日生
〈出身地〉横浜
〈血液型〉B型
〈身　長〉153cm／168cm
〈体　重〉?／?

こいつで決めろ！一発奥義!!

クララの一発奥義はスターダスト・レボリューション。飛び道具だ。これがヒットすると、相手はブタ等の動物になってしまう。その後はミラクルアタックでポカポカなぐりまくるのだ。ちなみに、この時もミラクルデスキッスは打てて、しかも当てることが出来る。好みに応じてスパークバリアーでもいいだろう。ただし、これは当たらなければ意味がない。ガードされてしまうと、それでお終いなのだ。使う局面はよくよく選んだほうがいい。



対空技に関する考察

クララには、対空に使える必殺技が２つある。一つはドリームターンアタック。これは、対空の他、相手のダッシュ系の攻撃（バッファローのタックルブローや礼児の流気昇炎斬、各種ダッシュ攻撃など）を封じるのにも使える。が、真上からの攻撃に弱い。もう一つがミラクルアタック。タイミングさえバッチリなら、おそらくこれだけあれば対空に関しては問題ないだろうと思われる。また、しゃがみ強Kも、対空につかえないこともない。

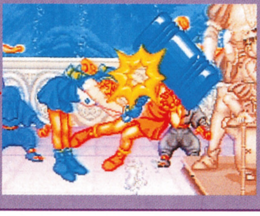


連続技に関する考察

クララの連続技は、ひとまず飛び込まなくては始まらない。飛び込まないで出来るものと言えば、ダッシュP→ミラクルアタックくらいだろう。もっとも、これだけでもかなりのダメージを与えることが出来るので、他に必要ないと言う人はそれでも結構。あとはジャンプ強P→立ち強P→ミラクルアタックあたりが簡単かつ有効だ。ジャンプ強K→立ち弱P×２→ミラクルアタックという５段攻撃もあるが、これはキャンセルの問題により、少々難しいかもしれない。変身後は、かなり多くのバリエーションが確認されているが、代表的なものとしてジャンプ強P→立ち強K→スパークバリアーという３段攻撃がある。おそらくこれが、変身前／後を含めたうえでクララ最強の連続攻撃だと思われる。しかし、変身している時間は僅か10秒。あまりにも、あまりにも短すぎる気がするのは俺だけだろうか……。と、落ち込んでいても始まらない。……弱Pの連射ははやいのになぁ。







▲連続技のシメはミラクルアタックでキマリ。

五変化



必殺技名	コマンド入力
竜口壁	↓ため↑＋P
片飛脚	←ため→＋K
一尺布打	←↙↓↘→＋K同時
密技筋収体	↓↘→＋P
爆列放屁	←ため→＋K同時
減命気攻弾	→↘↓↙←＋P
嘘睡膝潑	←ため→＋P
吸飲愚爆	←ため→＋強P



弧空院干滋

新規参入及び唯一にして無二！　豪血寺でたった一人の孤高にして大胆な戦士、その名も弧空院干滋!!　豪血寺にもやっと来たか、という感じのジジイキャラだ。この豪血寺にして他に類を見ないその異常なアクションは、一見の価値大アリだ!!

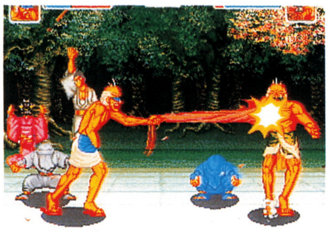
ちょっと特殊なジジイキャラ!!

　豪血寺家初代の8人の子の内、生まれてすぐ死亡したとされていた子が、実は人知れず生き返っていた。干滋はその子孫に当たる血筋のものである。そう、彼もまた、豪血寺の一族なのである。そしてなんと、あのお梅と結婚していたのである。そしてさらに！ たったの2週間で離婚した。自由奔放な父の教育の賜物か、風来坊のような生活を愛した干滋は、お梅と離婚後、放浪先でひょんなことから破鳥才蔵の父、幻内と知り合い、忍びの極意を学ぶため入山する。そう、豪血寺家の当主の座を手にするために……。おう、不覚にもカッコいい設定じゃないか干滋!! さすが誕生日がバレンタインデーなだけはあるね（全然関係ない）。という冗談はさておいて。

　見出しを見て欲しい。このじいさん、他の変身キャラとはちょっと違うのだ。なんと、最初から変身した姿で現れるのだ。技のコマンドはそれぞれ違うので、注意してね。ちなみに、一発奥義を出すと、インストカードに変身前と書いてあるほうに戻る。そうなったら、吸飲愚爆をくらわせることによって最初の姿に戻ることが出来る。

　では、必殺技を見ていこう。まず、片飛脚。これは対空にも使える。強なら至近距離で当てれば2段になる。一尺布打。とにかく見た目に笑える技だ。普通に使える技なのだが、それだけでかなり屈辱的な技なので、多用して心理的に相手を追い詰めるのも面白い。密技筋収体は飛び道具。内容的には一尺布打に劣るものの、スキはこちらの方が少ないので、遠距離で連射する分にはこちらの方がいいかもしれない。竜口壁は、主に対空、相手の突進系返しに使う。ただし、出るまで少々時間がかかるので、ある程度の先読みが必要かも。ちなみに面白いことに、この技を出している最中は、才蔵の獄炎昇龍弾に当たらない。そのわりに、真上からの攻撃に対しては弱い。ダッシュPは相手の足払いをスカして攻撃することが出来、ダッシュKはスライディングのような形になっている。ただし、上段防御で難無くガードされてしまう。

　基本技では、立ち弱Pが異常に強い。強い、と言うとちょっと違う気もするが、とにかくリーチが長いのである。しかも、ムチャクチャ速い。密着して出せば、今のところ少なく見ても7発は入ることが確認されている。おお、これで7段攻撃だ!! これが上手い具合に連続攻撃に組み込めればいいんだけどね。そう上手くは……。



▲かなり特殊な判定を誇る竜口壁。ちなみに、クララのドリームターンアタックもこれに似た技だが、才蔵の獄炎昇龍弾には当たってしまう。だからどうしたということもないが。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉83歳
1911年2月14日生
〈血液型〉O型
〈出身地〉兵庫県
〈身　長〉165cm／174cm
〈体　重〉57kg／70kg

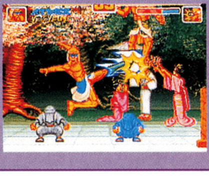
こいつで決めろ！一発奥義!!

　干滋の一発奥義は、キースのファイナルクラッシュボマー、礼児の流気昇炎斬と同じタイプの技、爆裂放屁だ。が、彼らと違って移動距離が短いため、今イチ使いづらい。他の基本技をキャンセルして出してもつながらないし、なによりこの技を使うと変身前の姿に戻ってしまうという、大いなるリスクもともなう。体力を数ドット削って弱くなるよりも、ここは使わず戦ったほうがいいのではなかろうか。ホントこのジジイ、使いづらいことこの上ない。



対空技に関する考察

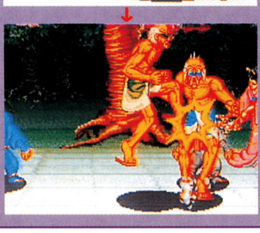
　勘弁してほしい。このじいさん、完全なる対空も持っていない。せいぜいちょっと早めに片飛脚を出すことによって、敵のジャンプ攻撃をつぶすことが出来るかどうかと言った感じだ。変身前に戻ってしまえば、また嘘睡膝潑が対空に使えるのだが。しかたがないので、垂直ジャンプ弱P、Kを使い分けてなんとか凌ぐしかなかろう。……実際はここまで弱い印象は受けないのだが、データ的に見ると……恵まれていないな、干滋のジジイよ。



連続技に関する考察

　どうも見たところつながる技のなさそうなジジイは、実際つながる技がない。必殺技もため技か、出るまでにスキの大きすぎる技しかないんだもんな。だというのに、文字を書くスペースはこんなにあったりする。しかたがないので、数少ない連続技を余すところなく紹介しよう。一番有効だと思われるのが、ジャンプ強P→強片飛脚。これで3段だ。他にはしゃがみ強P→強片飛脚。スマン。実際そんなところしかないんだよ。なんせ弱P、弱Kからつながらないんだから。コマンド技の密技筋収体も一尺布打は出るまでの時間が長いし。ほかには、そうだな、ジャンプ強P→しゃがみ弱P×2→立ち弱P×3というのはどうだろう？　最後にキャンセルして片飛脚を出せば、さらに削ることまで出来るというお徳用。あとは無理やり作ったのとして、自分でカベを背にして立ち（その間後ろに溜めっぱなし）敵が近づいてきたら立ち強K→片飛脚で3段。あぁ、ホントにロクなのがない。







◀これが唯一のまともな連続技!?

五変化











必殺技名	コマンド入力
星流弾	←↙↓↘→+P
岩砕髪	←ため→+P
天舞脚	→↘↓↙←+K
威嚇砲	ジャンプ中レバー一回転+P
破霊彗星神	→↘↓↙←+P同時



豪血寺お志摩

ババア全盛の豪血寺にあって、なお怪物呼ばわりされる新キャラ、お志摩。あの双子の親、1代にして豪血寺を興し、第4回大会まで無配を誇っていた女傑が、2にしてついに登場だ!! 双子の技をアレンジした（逆か）必殺技は、驚異の破壊力を誇る!!

大会参加者最年長 亀の甲より歳の功？

お梅、お種の実の母。生まれたときから不思議な能力があり、その為、5歳から15歳までは山で修行を行った。巫女の素質があり、祈禱などを執り行うことが出来る。第4回大会で敗れたのちは姿を消し、生死も不明の状態だったのだが、今回の大会参加でその生存を世間に知らしめた。かの双子が恐れる怪物だ。その存在は、とにかく恐怖の一言だという……。

出ました、最高齢を誇る女格闘者。……ジジイの次はババアかよ。なんか見苦しい見開きだなぁ、このページ。まぁいいけど。

お志摩は、さすがにお梅、お種の母親だけあって、似たような技を使う。とはいっても、似ているのは実際名前だけという話もあるが。岩砕髪はリュートのファイヤーストームに似た技で、強なら近い間合いで当たれば2発入る。天舞脚は双子のそれをちょうど逆にした感じ。地上で敵を引っかけ、そのまま鋭い角度で上空へと蹴り上げる。弱なら2段、強なら3段攻撃になる。が、見たイメージのわりには対空には向かず、地上で敵の攻撃にあわせるといったくらいしか使い道がみあたらない。威嚇砲は空中で出す必殺技。大きな気のかたまりをぶつける。弱と強とで出る方向が違い、弱だと真横、強だと斜め下に向かって発射する。それぞれ空対空、空対地の役割を持っていると考えると分かりやすいのではなかろうか。

星流弾は、頭上から敵に向かって弾を打つ技だ。コマンド入力後、ボタンを押しっぱなしにしておくことにより、効果を増すことが出来るという面白い技だ。弱だと最大5発まで溜めることが出来、強だと弾が大きくなって破壊力が増す。ただし、溜めている最中に攻撃を食らうと、弾はそのまま消えてしまう。この辺のジレンマが、この技を使うときの注意点ともなる。どうしても溜めたければ、ダッシュKで相手を転ばせてから、キャンセルして溜めればいい。ちなみに溜めずに出せば、飛び道具の中ではかなりスピードが速い部類に入るため、遠距離戦で効果を発揮する。

基本技も面白いものが多く、体が小さいわりにはリーチもそこそこあるので、慣れてしまえば戦いやすい。ただ、歳のためか、技を出してから攻撃判定が発生するまでが他キャラと比べると若干遅めになっているようだ。その為、乱打戦では打ち負けてしまうことが多い。クレバーな戦いかたが必要となってくるぞ。



▲強で出した星流弾の最強段階。普通に戦っていると、ここまで溜まることはまずない。ダッシュ攻撃あたりでパッと消されてしまうのがオチだ。残念ながら。

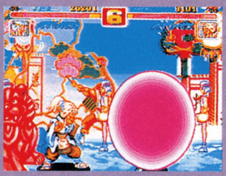
PERSONAL DATA

〈年　齢〉101歳
1893年6月6日生
〈血液型〉？
〈出身地〉京都府のとある所
〈身　長〉153kg
〈体　重〉66kg

こいつで決めろ！一発奥義!!

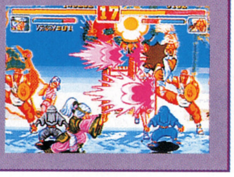
お志摩の一発奥義は破霊彗星神。出るまでに少々時間はかかるが、出てしまえばかなりの判定の強さを誇る。ただし、ガードされるとあまり削れない。以上のような理由から、実はそれほど使い道はないと思われる。もちろん、連続技に組み込むことも、おそらく出来まい。せいぜい有効な利用法はクララのミラクルデスキッスなど、特殊でスキの大きい技にあわせるくらいかな。

ま、一発奥義を使わなくてもそこそこ強いし、問題は特になかろう。



対空技に関する考察

使い方によっては、星流弾がかなりいい対空兵器となりうる。が、ちょっと早めに反応することで、天舞脚も対空兵器としてかなり信用がおける。どちらを使うかは自由だが、タイミングの取りかたなど、それぞれ独特のものがあるので、自分にあったもので空中の敵に対応してくれ。また、かなり先読みが必要となるが、弱威嚇砲で対応できることも覚えておいて損はなかろう。ちなみに、垂直ジャンプ攻撃も結構強い判定を誇っているぞ。



連続技に関する考察

いろいろ使えそうな必殺技が多いため、この記事を作成するまでは、お志摩は連続技が多いものだと信じていた。いや、実際ある程度の数はあることはあるのだが、なんかパッとしないのだ。特に意表をついた攻撃というのが見当たらなかったせいかもしれない。それでも、幾つか発見された連続技を紹介しよう。まず、オーソドックスなところでジャンプ強P→強天舞脚。これで4段となる。あとはダッシュ強P→強天舞脚。これでも4段だ。とはいえ、天舞脚だけで3段なので、面白味に欠ける部分もある。他には、ジャンプ弱K→強威嚇砲の3段攻撃というのがある。飛び込んだときの状況によって使い分けるとかなりの威力を発揮するだろう。気絶させやすいということを考えると、前者より後者のほうが効果は高いかもしれない。また、敵の起き上がりに重ねると有効なものとして、垂直ジャンプ強P→強威嚇砲という3段もある。入れば、再び相手は地に転がることになる。



▲強天舞脚が連続技の要だ。

五変化



必殺技名	コマンド入力
ゴロピカダーン	ジャンプ中↓↘→+P
コイコイ飛ゴイ	↓ため↑+P
ブーンスイング	←↙↓↘→+P
ホッピングベアー	←→←+K
突撃シーザー	ボタン4つ同時
クーンクーンワンワン	↓↙←+K
クォーンワン	ジャンプ中レバー一回転+P



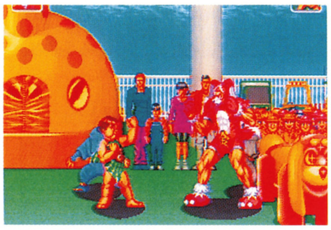
弧空院金田朗

干滋の遠い血縁（とはいえ、このゲームに出てくるのは皆なにがしかの血脈ではあるのだが）にあたる。悪ガキ幼稚園年長組に所属し、さらにボスの地位を確保している。変身キャラの一人であり、背後霊である犬のポチと合体する。その姿は、ただの変態である。

その小柄な体を生かして戦え!!

一言で表現すると、生意気である。干滋の弟、春樹の曾々孫にあたる。悪殻町立悪ガキ幼稚園の年長組でボスの地位を確保している。子供のわりに凶暴である。ちなみに、変身したときになぜ犬になるかというと、生まれたときから兄弟同然に育った愛犬ポチが大会の約一か月前に死んでしまったことに端を発する。その晩、枕元にポチが現れ、金田朗にこう告げたのである。「ワン、ワ〜ンワォ〜ンワン！(意訳。坊ちゃん困ったときはこのポチが助けますぜぃ)」……と。

大会参加者中最年少の金田朗は、お梅とはる体の小ささを誇る。誇っているのかはよくわからないが、まぁそういうことにしておこう。それすなわち判定が小さいということなので、その点に関しては有利と言えば有利と言える。ただし、その体の小ささに比例して基本技のリーチも短いので、最初は少々戸惑ってしまうかもしれない。普通のゲームなら、ここで煮詰まってしまうことが多いのだが、このゲームにはダッシュがある。金田朗のダッシュ攻撃はかなり低い位置で突っ込むので、カウンター等の点に関してもそれほど問題はないはずだ。また、必殺技も中間〜遠距離で効果を発揮するものなので、組み立てかたによっては十分に戦えるようになるはず。特にホッピングベアーは地を張ったのち敵の目前でジャンプするので、一段ジャンプではかわしづらいし、ゴロピカダーンはアニーのフォトンバーストと同じく弱／強のうち分けにより飛ぶ距離が変わる。また、ブーンスイングは中間距離で使えば、敵の飛び道具を消したうえに、攻撃を当てることが出来る（ちなみに弱／強でスイングのスピードが違う。また、当たり判定が発生するのは2回しめだ）ので、攻防ともに使える技だ。残るはコイコイ飛ゴイ（しかし、どうして金田朗の必殺技ってのはこうナメた名前が多いのだろうか）なのだが、これはちょっと使い道が見当たらない。が、一応低い位置で当てれば2段攻撃になる。基本的にこれらの必殺技（コイコイ飛ゴイはひとまず除く。溜っているなら話は別だけどね）とダッシュをからめた戦法が金田朗の対戦時の基本スタイルになりそうだ。遠距離、中間距離では必殺技及びダッシュ攻撃を、近距離では基本技（ちなみに近距離攻撃はパンチ、キックとも、強／弱それぞれ2段になるものが多い）で攻める。ヒットアンドアウェイを得意とするキャラ、それが金田朗なのである。



▲この風貌、そして大事なナニのところには金の文字。これを変態と言わずしてなんと言おう。今後、バゲ誌上ではこの状態の金田朗を〝変態〟と称することに決定。決定ったら決定。

PERSONAL DATA

〈年　齢〉	6歳
	1988年4月1日
〈出身地〉	悪殻郡悪殻町字
	悪ガキ1414-963番地
〈血液型〉	A型
〈身　長〉	109cm 6mm／178cm
〈体　重〉	18kg／75kg

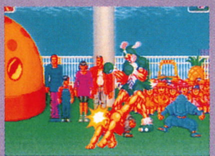
こいつで決めろ！一発奥義!!

金田朗の一発奥義は突撃シーザー。でっかい熊を呼び出して、相手に体当たりを敢行させる。ちなみにシーザーはでっかいので、ガードさせてもその影に隠れて相手に近づき、立ちガードならしゃがみ強Kで転ばせたり、しゃがみガードならジャンプして飛び込んだり、はたまた投げ、もしくは吸いついて変身をはかるなど、攻めにバリエーションを作ることが出来る。それ単体の攻撃より、戦闘にバリエーションを加える役割が大きいと言えよう。



対空技に関する考察

金田朗の対空は、もしたまっているのならコイコイ飛ゴイがいいだろう。もし、たまっているのならね。ただこのゲーム、どうしてもためるという行為に入りづらい気がする。よって、基本技で対空とすることが多いのだが、金田朗は結構対空に恵まれているほうだと言える。ダメージを重視するならタイミングで強K、しゃがみKが有効。判定の強さ、出るスピードを重視するならしゃがみ弱Kがいい。場合によって使い分けよう。



連続技に関する考察

基本的に金田朗の必殺技は、出るまでのスキが非常に大きい。いや、出るのが早いものもあるが、攻撃判定を持つまでが結構かかるのだ。よって、連続技に組み込むことは非常に困難である。悲しい事だが、事実なので仕方がない。そんな中から見つけたのが、強P→弱ブーンスイング。しかも、強Pは1段目でキャンセルしないと入らないっぽい。こんな面倒なことをするなら、素直に強Pで2段入れたほうがいいという説もあるが、ひとまず連続技のカコミなので、前者を可とする。申し訳ないのだが、これ以外は発見することが出来なかった。まぁ、キャラの性質上、そんなに連続攻撃が必要となる局面も多くはないと思われるので（せいぜい、礼児あたりが流炎昇とか、スキのでかい対空技を空ぶった時くらいかな？）こんなところで勘弁してほしい。ちなみに関係ないのだが、どのキャラもバックダッシュ中は無敵にもかかわらず、投げられ判定だけはしっかり残っているようなので注意してね。



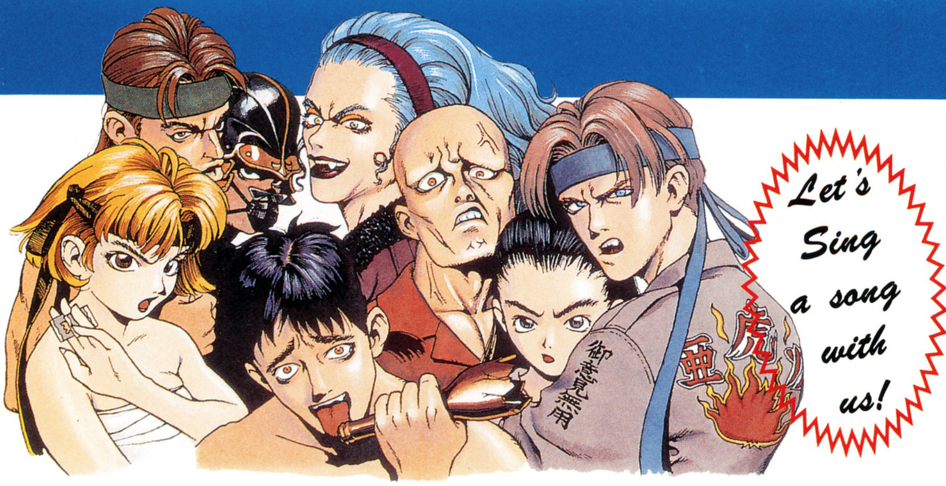




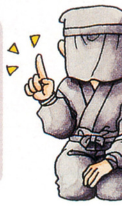
◀強P2段目からではつながらない。残念。

五変化





豪2ソングの歌詞公開!!
みんなで歌おう!! 豪血寺!



豪血寺2の魅力と言えばやはり何といっても歌、でしょう。ここでは、各ステージ（とはいっても6つですが）の歌詞を、ここで公表しましょう。

豪血寺2最大の魅力 BGMの謎に迫る!

すいません、謎とか言ってみたものの、特にそんなものはありません。強いてあげるとすれば、才蔵ステージの〝涙の「……」〟、ステージバックに歌詞が現れることくらいでしょうか。まいったね、やっぱり適当な見出しをつけちゃいけないや。えへへ。

まあそれはともかく、豪血寺2って、ある意味ギャラリーにも楽しめるゲームになっているんじゃないだろうか。ステージの背景にいろんなものが隠れているのもその要素の一つ。そして、歌。そう、ここで挙げたバックグラウンドミュージックならぬバックグラウンドソングがその最たるモノとして挙げられるだろう。対戦中はそんなことに気を配っていられないかもしれないが、ギャラリーとして見ると、これが非常に面白い。これで歌詞を覚えて、ゲーセンで一緒に歌っ……たりすると変な目で見られたりするんで、気を付けるように。いや……ギャラリーみんなで合唱してるゲーセンってのもまた、それはそれでいいかもしれない……。イヤか。そうか。



▲才蔵ステージでは歌詞も出る。おまけにときどきミジンコが飛んでいく。細かいところも注意して見るとおもしろいぞ。

♬魔法みたいな恋したい

彼の自慢の　チャリンコに乗って
夜の浜辺で　ドラヤキ食べたの
あなたは素敵な　人だけど
お金がないなら　サヨナラねー
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
鼻血が出そうな　このお色気で
パラリラ　魔法みたいな
グボボボ　恋がしたい
お金持ちの　素敵な王子様
待っててー

♬悪ガキ幼稚園園歌

ぼくらはみんな　かけごとだいすき
ぼくらはみんな　ケンカもだいすき
いつだって　くじけずに
いつだって　げんきよく
タイマンはろう
みんなの　ホラ　たまりばさ
悪ガキ幼稚園

♬男の空手道

いばらの道を　幾千里
進んで　鍛えた　この身体
男の意地を　貫けば
やがては　漲る　ド根性
あー　あー　紅の
夕日に　背を向けて
あー　あー　いざや行け
男の空手道
お前と俺は　宿命の
戦い終える　その日まで
修行の日々の　繰り返し
血の汗流す　この拳
あー　あー　青い月
瞳に　焼き付けて
あー　あー　いざや行け
男の空手道

♬First Love（初めての愛）

愛、これが愛　愛、これが愛
こんな気持ち　初めてよ
どうしたのかしら
恋、これが恋　恋、これが恋
こんな気持ち　初めてよ
どうしようかしら
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランランランランラン

♬Give me Money

Yeah! Let's go!
Give me money! Give me money!
Please!
Give me money! Give me money!
Give me money!
Everybody! Give me money!
I'm very poor! I'm hungry!
Help me! Oh my god.
※繰り返し
I'm very poor! I'm hungry!
Help me! Oh jesus christ.
※繰り返し
I'm very poor! I'm hungry!
Danger! Oh No!
Give me money! Give me money!
Give me money! Give me money!
Give me money! Give me money!
Give me money! Give me money!
I don't finish. Once more again. Let's go!

♬涙の「……」

どんなに　悲しくて
どんなに　辛くても
何も言わない　俺だけど
黒い仮面の　裏側に
キラリと　光る
一粒の　涙
あぁ淋しさと　裏腹に
こみ上げる　この想い
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ポパペパプー



豪血寺一族 SFC&MD 同時発売記念

名作を得て、名企画が復活！

ザ☆対決



ＭＤ版オリジナルの要素は、バトルロイヤルモード。これは、一族のメンバーが分家１、２に分かれてどちらが正統本家かを競う（という設定の）対戦モード。メンバーは最大８人まで選ぶことができ「ということは全員を選べばいいのだな」と思った君は甘い。得意なキャラクター１人だけを８回選んでもいいのだ。しかも、選ぶキャラクターの数は１Ｐ２Ｐで加減もできるので（３対８なんてことができるわけね）、ハンディをつけるのも簡単だ。これなら露骨に手加減する／されることなく力一杯、対戦プレイを楽しむことができるぞ。しかしなぁ、オリジナルの要素だけ見ると、やっぱＳＦＣかなぁ～？　なんて気になったりもするぞ、言葉濁すけど。

とりあえず先に謝っちゃおうかな、ゴメン！　久々のザ・対決ってことで勢い込んでみたところでさ、「豪血寺一族」はとりあえずＳＦＣ版、ＭＤ版ともに発売直後でしょ？　仮に自分に思うところがあったとしても、無責任には書けませんよね、こっちが勝ちとか、あっちが負けとか……。

読者諸君は、それを期待してくれるんだろうけど、そのへんは「ザ・裁判」をチェックするということで、勘弁してほしい。

実際のところ、「豪血寺一族」のＳＦＣ版、ＭＤ版に、移植作品のデキとしての決定的な差があるとは思いにくい。そりゃ好みの問題もあるし、各自所有ハードの問題もあるだろうけど、どっちもどっちで、ホントによくがんばって移植してると思うんだよな。ＳＦＣにするのならこう、ＭＤならこうだろうと、各々納得のいく仕上がりになっている。

よし！　この対決は引き分け!!　どうだ、これで。

ちなみに編集部ではやはりＳＦＣが最もよく稼働しているので、ＳＦＣ版の方を長くプレイしてます。もちろん対戦プレイ。何はなくとも、ダッシュキックが気持ちよく再現されてて嬉しいよね。この爽快感がやっぱ「豪血寺…」最大の魅力の一つでしょう！スッパーン！と蹴りまくって、タッターンと２段ジャンプかまして、空中からの必殺技をお見舞い。うん、いいゲームだ。

ＳＦＣオリジナルの要素は、ライフアタックモードと、プラクティスモード。ライフアタックモードは、好きなキャラクターを１人選び、１ライフで何人まで勝ち抜けるかに挑む１Ｐ（対ＣＰＵ）モード。プラクティスモードは、最近の対戦格闘ゲームでは主流となりつつある連続技を（文字通り）練習するモード。連続技が決まる毎に画面に何ヒットしたかが表示されるので、ホント勉強になります。すべての（２Ｄ）対戦格闘ゲームの究極進化形とも言える「豪血寺…」の場合は、特にこの連続技が非常に重要な意味を持っている。様々な技から、多彩な連続技を繰り出す／組み立てていくことができるのだ。非常に役立つモードなので、是非活用してもらいたい。

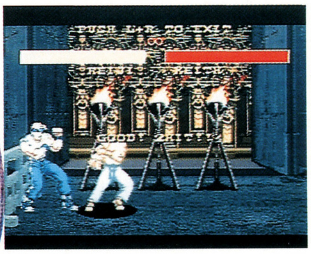
熱く対戦するならば!!





一人で練習するなら！







まぁ、どうでもいいのか？そんなことは……とにかく楽しんで歌ってくれっ!!

婆ぁの迫力は、わずかな差でSFC版が上かもしれない!?

MONTHLY GAME MAGAZINE

POWER GAMER

パワーゲーマー

1994.December

CONTENTS



表紙のイラスト：「豪血寺一族２」

SPECIAL ISSUE!

対戦格闘新世紀

対戦格闘の究極を志向するこの２タイトル！

NEW SOFT PICK UP!

REGULARS

・・・・・実は…！・・・・・

実は、今月はMK２に関するページが７ページも用意されていたりする。Ｐ46のＧＧ版全コマンド集からはじまってＰ67のＳＦＣ版完全攻略、Ｐ108のモータルコンバット・マニアックス・ロングインタビューまで。とにかくMK２について知りたければ、PGを熟読せよ。

JYOU SEKI
定石
PG攻略スペシャル

大攻略主義

悩める君も、悩んでない君も、まだプレイしていない君も、とにかく読めば強くなる!! !! !! !!

INDEX（ハード別50音順）

JYOU SEKI
定石
PG攻略スペシャル

これでアナタも合体マスター、きゃ♥（←何？）
真・女神転生if…

より強い仲魔を得る為に、よりスムーズにゲームを進める為に、２身・３身合体を徹底検証！　あらゆるパターンを網羅して、これでアナタも合体マスター!?

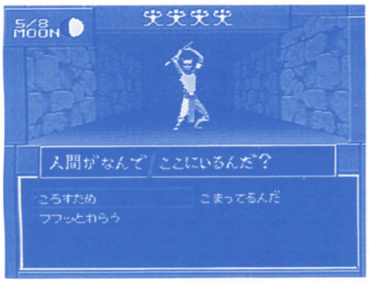
■ＳＦＣ　■アトラス　■発売中　■￥9900　■16M＋Ｂ・Ｂ

悪魔合体の秘密が今、ここに明される

「合体」、それは種族を繁栄させる為に必要な生産的行為であり…って違うだろ（意味不明でもお父さんお母さんに聞いたりしないように、たぶん困った顔をする）。まったくHなんだから♥

2体、もしくは3体の悪魔を、別の悪魔を作り出す〝悪魔合体〟。「真・女神転生」シリーズの定盤フィーチャーであり、ゲームクリアにおける必須の要素であるのは今さら言うまでもないだろう。この「真・女神転生ｉｆ…」でも悪魔合体は重要な位置を占めていて、ゲーム進行を大きく左右する。つまり、進行度に応じて悪魔合体を効果的に行えば、よりスムーズにゲームを進められるわけだ。ここでは、悪魔合体でより強い仲魔を得るための法則・条件を、手とり足とり腰までとっちゃう心づもりでサクッと紹介しちゃうぞ♥

基本的に、属性ＬＡＷ側の悪魔は魔力に長けており、逆にＣＨＡＯＳ側の悪魔は戦闘に向いている（高位の悪魔ともなると関係ないのだが）。バランスの取れたパーティーを編成するために、考えて悪魔は作るべし。



▲合体で強い悪魔を作ろう！　と、言っても仲魔がいなくちゃお話になりゃしません。まずは交渉して仲魔をつくろう。

一般的な2身合体

右の表は、２身合体で生まれる悪魔の種族を示したものだ。一で示されている部分は合体不能の組み合せ、◎は同大種族の合体であることを表している。同大種族同士の合体については、左ページの「同大種族の合体」の項目を参照してほしい。この表から、欲しい種族悪魔の作り方を割り出すのだ。

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	鬼女	妖鬼	地霊
魔神	ー	◎	◎	ー	女神	破壊	女神	妖魔	夜魔	ー	女神	破壊	破壊	龍神	大天	堕天	破壊	神獣	神獣	地母	国津	国津
女神		ー	◎	魔王	魔神	地母	天津	魔王	妖魔	ー	堕天	魔神	地母	龍神	龍神	堕天	破壊	魔神	神獣	龍神	地母	地母
天津			ウンデ	大天	女神	魔神	女神	堕天	天使	魔神	霊鳥	妖鳥	魔神	女神	大天	女神	魔神	大天	聖獣	破壊	神獣	国津
破壊				ー	魔王	◎	神獣	邪神	妖鬼	邪神	天津	邪神	邪神	龍神	龍神	地母	魔神	魔神	龍神	邪神	邪神	龍神
地母					ー	◎	女神	破壊	鬼女	女神	大天	魔王	魔神	龍神	龍神	女神	龍神	女神	龍王	邪龍	国津	鬼女
国津						ノーム	鬼女	地母	女神	破壊	龍神	龍王	破壊	地母	天津	地母	龍神	破壊	龍王	破壊	龍王	龍王
妖魔							エアロス	◎	◎	魔王	堕天	夜魔	地母	霊鳥	龍王	堕天	破壊	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精
夜魔								アーシー	◎	妖魔	妖鳥	妖魔	龍王	邪龍	堕天	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獣
妖精									アクアン	天使	妖鳥	天使	神獣	聖獣	天使	堕天	龍王	魔獣	聖獣	妖鳥	魔獣	妖鬼
大天										ー	◎	◎	破壊	龍神	女神	霊鳥	魔神	神獣	神獣	女神	国津	女神
天使											シルフ	◎	邪神	聖獣	女神	妖精	龍神	神獣	堕天	霊鳥	妖魔	妖鬼
堕天使												フレイミ	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	妖鬼	妖鳥	妖魔	邪鬼
竜神													ー	◎	破壊	天津	地母	国津	国津	国津	国津	邪神
竜王														ウンデ	龍神	鬼女	国津	龍神	聖獣	妖鬼	堕天	国津
霊鳥															シルフ	◎	天津	神獣	聖獣	女神	夜魔	妖魔
妖鳥																エアロス	霊鳥	霊鳥	妖鬼	霊鳥	鬼女	妖精
神獣																	サラマン	◎	◎	夜魔	龍王	地母
聖獣																		フレイミ	◎	地母	魔獣	龍王
魔獣																			フレイミ	夜魔	妖獣	妖鬼
鬼女																				ウンデ	◎	◎
妖鬼																					アクアン	◎
地霊																						アーシー

※比類なき２身合体の肝心要なうちあけ話

２身合体で作られる悪魔の種族は、触媒となる２体の悪魔のLIGHT・DARK属性、大種族、種族によって決定される。そして、２体のレベルの高さによって合体後の悪魔のレベルが決定するのだ。ただし、悪魔の中には特殊な２身合体でしか作れないものや、特定のイベントをクリアしないと出来ないものもある。

魔神＋魔神→→合体不能
女神＋女神→→合体不能
破壊神＋破壊神→合体不能
地母神＋地母神→合体不能
天津神＋天津神→ウンディーネ
国津神＋国津神→ノーム
妖魔＋妖魔→→エアロス
夜魔＋夜魔→→アーシーズ
妖精＋妖精→→アクアンズ
大天使＋大天使→合体不能
天使＋天使→→シルフ
堕天使＋堕天使→フレイミーズ

龍神＋龍神→→合体不能
龍王＋龍王→→ウンディーネ
霊鳥＋霊鳥→→シルフ
妖鳥＋妖鳥→→エアロス
神獣＋神獣→→サラマンダー
聖獣＋聖獣→→フレイミーズ
魔獣＋魔獣→→フレイミーズ
鬼女＋鬼女→→ウンディーネ
妖鬼＋妖鬼→→ノーム
地霊＋地霊→→アーシーズ
精霊＋精霊→→特殊

同種族の悪魔の２身合体

ダーク悪魔を除く同種族同士の悪魔の合体は、精霊になるか合体不能かのどちらかになる。どの精霊が生まれるかは、触媒になった悪魔の種族によって違ってくるのだ。

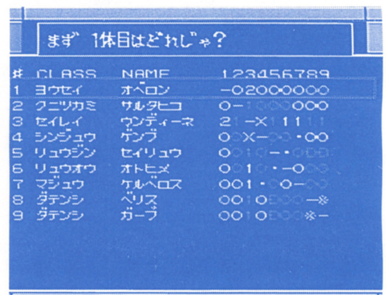
精霊は、合体に使えば悪魔のランクを１～２レベル上げることができる非常に貴重な存在。ラグの店に行けば宝石と引き換えに手に入れることもできるが、宝石そのものが手に入り辛いものであるため、合体で作った方が楽に入手できるだろう。唯一、魔神の種族をランクアップさせることが可能な〝サラマンダー〟は、聖獣同士の２身合体でしか作ることができない。これがちと苦しいかな？

悪魔	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
魔神	＋1	−1	−1	−1	−1	−1	−1	−1
女神	−1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1	−1
天津神	＋1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1	−1
破壊神	−1	−1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1
地母神	−1	＋1	−1	＋1	−1	−1	−1	−1
国津神	−1	＋1	−1	＋1	−1	−1	−1	−1
邪神	＋1	−1	−1	＋1	−1	−1	−1	−1
魔王	＋1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1	−1
妖魔	＋1	＋1	＋2	−1	−1	＋1	＋1	−1
夜魔	−1	＋1	＋1	＋2	−1	−1	＋1	＋1
妖精	−1	＋2	＋2	＋1	−1	＋1	＋1	＋1
大天使	＋1	＋1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1
天使	＋2	＋2	＋2	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1
堕天使	＋2	＋1	＋1	−1	＋1	＋1	＋1	−1
龍神	＋1	＋1	＋1	−1	−1	−1	−1	−1
龍王	＋2	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	−1
邪龍	＋1	＋2	＋1	＋2	−1	＋1	＋1	＋1
霊鳥	＋1	＋1	＋2	−1	−1	−1	＋1	−1
妖鳥	＋1	＋1	＋2	−1	＋1	＋1	＋1	−1
凶鳥	＋1	＋1	＋2	−1	＋1	＋1	＋1	−1
神獣	＋1	−1	−1	＋1	＋1	−1	−1	−1
聖獣	＋2	＋1	−1	＋1	＋1	−1	−1	＋1
魔獣	＋2	＋1	−1	＋2	＋1	＋1	−1	＋1
妖獣	＋1	＋1	−1	＋2	＋1	＋1	−1	＋1
鬼女	＋1	＋2	＋1	＋2	−1	＋1	−1	＋1
妖鬼	＋2	＋2	＋1	＋2	＋1	＋1	−1	＋1
地霊	＋1	＋2	−1	＋2	−1	＋1	−1	＋2
邪鬼	−1	＋2	−1	＋2	−1	＋1	−1	＋2
幽鬼	−1	＋1	＋1	＋2	＋1	＋1	＋1	＋1
悪霊	−1	＋1	＋1	＋2	−1	＋1	＋1	＋1
屍鬼	−1	＋1	＋1	＋2	−1	＋1	＋1	＋1
外道	−1	＋1	＋1	＋1	−1	＋1	＋1	＋1
デモノイド	＋2	＋2	＋2	＋2	＋1	＋1	＋1	＋1
妖樹	−1	＋2	＋1	＋2	＋1	＋1	＋1	＋1

精霊を使った特殊なランクアップ式２身合体

地・水・火・風の四大元素を具現する精霊（サラマンダー、ウンディーネ、シルフ、ノーム、フレイミーズ、アクアンズ、エアロス、アーシーズ）と悪魔を合体させると、触媒となった悪魔の種族内で、１ランクアップ、１ランクダウン、２ランクアップのいずれかの結果が出る。左の表を参照に、どの精霊がどの種族の悪魔をランクアップさせることができるかをしっかりチェックしよう。特に、合体では非常に作りにくい魔神・女神・天津神・破壊神・地母神・国津神・邪神・魔王などは、一度作ったら合体の触媒に使うことはせず、精霊を使ってランクアップさせていくのが良いぞ。

精霊は、ラグの店で宝石と引き換えに手に入れることもできれば、合体で作ることもできる。合体での作り方は、右ページの最下段を参照のこと。



▲１ランクダウンの特殊合体には、はっきり言って用は無し…かな？　２ランク、１ランクアップをガンガン活用せよ！

悪魔	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	大天使	破壊神	神獣	堕天使	天使	堕天使	聖獣
ウンディーネ		女神	地母神	天使	鬼女	妖魔	龍王
シルフ			龍神	堕天使	妖魔	霊鳥	夜魔
ノーム				妖鬼	鬼女	夜魔	地霊
フレイミーズ					天使	妖魔	魔獣
アクアンズ						妖精	地霊
エアロス							妖精

精霊同士の合体

では、精霊同士を合体させた場合はどうなるのか？それを示しているのがこの表だ。触媒となった２体の精霊から作られる悪魔の種族を割り出し、その種族の中で主人公のレベルに応じた悪魔が生まれるという寸法。サラマンダー＋ウンディーネで大天使を作れるとこに注目だ。

精霊同士の合体でできる種族は表の通りだが、作られる悪魔は主人公のレベルによって変わる。

邪神＋邪神→破壊神
魔王＋魔王→魔神
邪龍＋邪龍→龍神
凶鳥＋凶鳥→霊鳥
妖獣＋妖獣→聖獣
邪鬼＋邪鬼→国津神
幽鬼＋幽鬼→夜魔
悪霊＋悪霊→幽鬼
屍鬼＋屍鬼→地霊
（妖樹＋妖樹→妖精）
（外道＋外道→精霊）

ダーク悪魔を含む合体

属性がダークの悪魔と、ライト、もしくはニュートラルの悪魔が合体した場合。悪魔２体の合計レベルに応じて、ライト・ニュートラル側の悪魔が１～２ランクアップ、または１ランクダウンする。ダーク悪魔同士で合体を行った場合は、左の表に示した法則に従って、生まれる悪魔の種族が決定するのだ。

ちなみに、外道スライムと悪魔を合体させても、悪魔のHP・MPがMAXになるだけで別の悪魔にはならないぞ。

大種族	種族
①神　族	魔神、女神、天津神
②鬼神族	破壊神、地母神、国津神、邪神
③魔　族	妖魔、夜魔、妖精、魔王
④飛　天	大天使、天使、堕天使
⑤龍　族	龍神、龍王、邪龍
⑥鳥　族	霊鳥、妖鳥、凶鳥
⑦獣　族	神獣、聖獣、魔獣、妖獣
⑧鬼　族	鬼女、妖鬼、地霊、邪鬼
⑨精　霊	精霊
⑩邪　霊	幽鬼、悪霊、屍鬼
⑪外　道	外道
⑫樹　霊	妖樹

同大種族の合体

神族、鬼神族、魔族などなど、同じ大種族に含まれる種族同士での合体が行われた場合、作られる悪魔も同じ大種族の中から選出されることになる。わかり易く説明すれば、神族に含まれる、魔神・女神・天津神に属する悪魔２体を合体させたら、出来る悪魔も魔神・女神・天津神のどれかに属しているってこと。

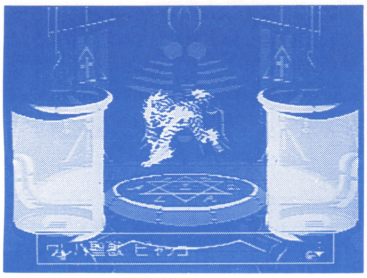
超複雑な3身合体、前ページの表も参照のこと

3身合体だって、キャ♥ んもうHなんだからぁ…ってしつこいっ！(笑)

2身合体に輪をかけてややこしい3身合体、合体の内容によっては、前ページの2身合体表を参照しなければならない部分もあるので、いつでもページをめくれる準備をしておいてくれ。

3身合体は、文字通り一度に3体の仲魔を使ってしまうが、強い悪魔が生まれやすいというメリットがある。魔神・女神・天津神・破壊神・地母神・国津神・邪神・魔王・大天使といった2身合体ではできにくい種族も、3身合体だと比較的楽に作ることができるのだ。さすがに3体もの仲魔を使うと戦力の低下が著しいが、それに見合った結果も十二分に望めるのが3身合体なのである。

ところで、これは2身・3身合体にかかわらず起こる現象なのだが、合体中まれに事故が起こって、予定していたものより遥かにレベルの高い悪魔が出現してしまうことがある。偶然の産物なので予期したり、狙って起こすことはできないが、ランクの高い仲魔を得られて超ラッキーな感じなのだ。



▲「３人寄れば文殊の知恵」ではないが、弱い悪魔も３体集まりゃ強い悪魔になるのである。どんどんやっちゃえ３身合体。

比類なき３身合体のかんじんかなめなうちあけ話

	神族	鬼神	魔族	飛天	龍族	鳥族	獣族	鬼族
神族	◎	A	B	C	D	E	F	G
鬼神		◎	G	H	I	J	K	L
魔族			◎	M	N	O	P	G
飛天				◎	Q	R	S	H
龍族					◎	T	U	K
鳥族						◎	V	J
獣族							◎	K
鬼族								◎

表を見る時に注意して欲しいのが、大種族単位で考えてるってこと。「神族とか飛天なんて種族はないじゃんよ」などという大ボケはかましてくれないように。大種族は３身合体の基本である。

さて、左にある２つの表は、３身合体を行った時にどの種族の悪魔が出現するか？を示したものである。ちとややこしいが、その見方を説明しよう。

最初に、３身合体のネタ(笑)になる３体の悪魔の中からレベルの低い２体を選び出し、大種族単位で考えて左側の表に照らし合わせる。そこからみちびき出されたＡ～Ｖ（◎は前ページで紹介した同大種族内での合体パターン）の組み合わせと残った１体の悪魔（これも大種族単位で考える）を、今度は下の表に照らし合わせれば、できあがる悪魔の種族を割り出すことができるぞ。出現する悪魔のレベルは、触媒になった３体のLIGHT・NEUTRAL属性とレベルの平均値で決まる。実は、属性LIGHTの悪魔を多く使えばそれだけ、生まれてくる悪魔のレベルは高くなるのだ。これを覚えておけば、より効率的にレベルの高い悪魔を作れる、と思う(弱気)。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
神族	魔神	魔王	大天	女神	天津	龍神	国津	邪神	破壊	天津	神獣	国津	大天	地母	女神	龍神	霊鳥	女神	龍神	天津	地母	龍神
鬼神族	破壊	魔神	魔王	破壊	天津	龍神	邪神	魔神	神獣	天津	神獣	邪神	女神	女神	龍神	魔神	女神	天津	龍神	天津	女神	龍神
魔族	魔神	破壊	地母	破壊	大天	国津	地母	天津	女神	大天	龍神	邪神	女神	地母	大天	破壊	地母	女神	国津	破壊	魔王	国津
飛天	魔王	破壊	魔神	霊鳥	龍神	国津	龍神	霊鳥	破壊	地母	神獣	天津	?	破壊	天津	国津	魔神	女神	霊鳥	天津	魔神	天津
龍族	魔王	破壊	魔王	地母	大天	魔神	破壊	神獣	邪神	天津	国津	神獣	魔王	地母	女神	国津	邪神	天津	国津	地母	神獣	魔神
鳥族	大天	地母	破壊	地母	大天	龍神	大天	破壊	天津	女神	龍神	女神	天津	女神	大天	龍神	天津	?	龍神	大天	魔神	女神
獣族	龍神	破壊	国津	破壊	龍神	邪神	龍神	龍神	魔神	龍神	邪神	?	天津	地母	国津	神獣	地母	天津	神獣	魔王	国津	聖獣
鬼族	霊鳥	破壊	龍神	邪神	霊鳥	神獣	国津	地母	龍神	?	神獣	邪神	地母	神獣	大天	国津	女神	天津	聖獣	地母	龍神	国津

ダーク悪魔を含む３身合体のおはなし

属性DARKの悪魔を含む３身合体もかなり特殊で、やはり様々なパターンに分かれる。舌足らずだが何とか理解して、お願い。

※ダーク悪魔が１体の場合～最初にダーク以外の悪魔を２身合体して、出来た悪魔を１ランクアップ。その悪魔と残ったダーク悪魔を合体させて３身合体完了。

※ダーク悪魔が２体の場合～最初にダークの悪魔同士を２身合体して、できた悪魔を１ランクアップ。その悪魔とダーク以外の悪魔を合体させて３身合体完了。

※ダーク悪魔のみの３身合体～ダーク悪魔のみの３身合体では、最もレベルの高い悪魔がその種族で３ランクアップする。この場合、出現する悪魔のレベルがある程度主人公を上回っていても、特別に持つことを許されるのだ。

以上、ダーク悪魔を含む３身合体について簡単に説明したけど、おおよその法則はわかってもらえたかな？　３身合体に限らず、ダーク悪魔を使った合体にはあまり大したメリットは無い…ような気がする。が、考えようによっては精霊を使った特殊合体と同じく、悪魔をランクアップさせたりといった応用がききそうでもある。ダークの悪魔って意外(？)と多いし。

精霊を含む３身合体のおはなし

精霊を含む３身合体は、合体に使う精霊の数によって色んなパターンに分かれる。サクッと説明するのでよく読んで理解してね。

※精霊１体～精霊を除く２体の悪魔を２身合体（前ページの２身合体表を参照）して更に１ランクアップ、できた悪魔を精霊と２身合体（またまた前ページの精霊特殊合体表参照）して３身合体完了。

※精霊２体～同系統の精霊であった場合は、残りの悪魔にそれぞれの精霊のプラス、マイナスを加算。更に悪魔のランクを＋１。精霊が同系統のものでない場合は、精霊同士で２身合体を行い求められる悪魔のランクを＋１。その悪魔に、残るもう１体の悪魔を合体させて３身合体完了だ。

※精霊３体～精霊３体による３身合体は、必ず固定の悪魔になる。できる悪魔については、右の表を参照してくれ。四聖獣はえらく強い、上位精霊３体を使って作る価値はあり。

上位精霊の場合

サラマンダー以外：スザク
ウンディーネ以外：セイリュウ
シルフ以外：ビャッコ
ノーム以外：ゲンブ

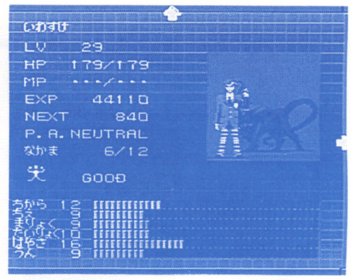
下位精霊の場合

フレイミーズ以外：サラマンダー
アクアンズ以外：ウンディーネ
エアロス以外：シルフ
アーシーズ以外：ノーム



ガーディアンモンスター辞典

「真・女神転生if…」で初お目見えのガーディアンシステム。皆んなの中にも、どの悪魔がガーディアンになるのか気になってる人、多いんじゃないかな？　ここでは、ガーディアンとしても登場する悪魔を、ほんの一部だけど紹介しちゃうぞ。まだまだ他にも、ガーディアンモンスターは沢山いるのだ。



国津神　オオヤマツミ
LEVEL 23
覚える魔法
テトラジャ
マカラカーン



聖獣　ヘケト
LEVEL 17
覚える魔法
ラクカジャ
ティアラマetc



凶鳥　フリアイ
LEVEL 17
覚える魔法
マハジオ　ムド
プリンパ



天使　エンジェル
LEVEL 14
覚える魔法
ザンマ　ペンパトラ
メディア　ハンマ



破壊神　アレス
LEVEL 33
覚える魔法
タルカジャ
スクカジャ



鬼女　ヨモツシコメ
LEVEL 21
覚える魔法
ジオンガ　マハジオ
タルンダetc



妖鳥　オキュペテー
LEVEL 18
覚える魔法
タルンダ



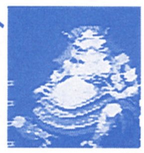
聖獣　ユニコーン
LEVEL 19
覚える魔法
ハンマ
エストマ



天津神　タヂカラオ
LEVEL 34
覚える魔法
天の岩戸は開けても
魔法は苦手ですか。



地母神　タウェレト
LEVEL 25
覚える魔法
ラクカジャ
テトラジャetc



妖鬼　ハンニャ
LEVEL 24
覚える魔法
ザンマ
ムド



大天使　ラミエル
LEVEL 29
覚える魔法
アギラオ　ハンマ
マハラギオンetc



竜王　ノズチ
LEVEL 23
覚える魔法
ラクカジャ



鬼女　ラミア
LEVEL 29
覚える魔法
ジオンガ
メディラマ



妖精　エルフ
LEVEL 16
覚える魔法
パピルマ　マハザン
ザン　ドルミナー



天使プリンシパリティ
LEVEL 31
覚える魔法
ジオダイン　ハンマ
マハジオンガetc



竜王　ナーガ
LEVEL 25
覚える魔法
ジオンガ
ラクカジャetc



大天使　ハニエル
LEVEL 36
覚える魔法
マハジオンガ
メディラマetc



地母神　ヴェスタ
LEVEL 18
使える魔法
アギラオ
マハラギオンetc



大天使　ラグエル
LEVEL 40
覚える魔法
アギダイン
ラクンダ　リカーム



精霊　サラマンダー
LEVEL 28
覚える魔法
アギラオ
マハラギオンetc



霊鳥　ホウオウ
LEVEL 21
覚える魔法
メディア　リカーム
タルカジャetc



魔獣　ネコマタ
LEVEL 20
覚える魔法
マリンカリン
カルムディetc



女神　アメノウズメ
LEVEL 27
覚える魔法
イディア
メディラマetc



竜王　ミズチ
LEVEL 34
覚える魔法
ミズチは魔法が使えません。



精霊　シルフ
LEVEL 24
覚える魔法
ザンマ　マハザンマ
ドルミナーetc



妖精　バンシー
LEVEL 23
覚える魔法
マハーブフ　ムド
ドルミナーetc



女神　アリアンロッド
LEVEL 35
覚える魔法
ハンマ　ティアラマ
パララディ



竜神　マヤ
LEVEL 39
覚える魔法
ディアラハン
リカームetc



魔獣　オルトロス
LEVEL 26
覚える魔法
ありゃ、オルトロスは魔法を使えんのね。



聖獣　バステト
LEVEL 34
覚える魔法
マハザンマ
メディラマetc



竜王　オトヒメ
LEVEL 38
覚える魔法
ジオダイン
マハジオンガetc



妖魔　キンナリー
LEVEL 12
覚える魔法
アギ　アギラオ
ブフーラ　パピルマ



天津神アメノトリフネ
LEVEL 30
覚える魔法
マッパー　リフトマ
トラフーリetc



地母神　キクリヒメ
LEVEL 39
覚える魔法
マリンカリン
マハブフーラetc



悪霊　はなこ
LEVEL 7
覚える魔法
タルンダ　ラクンダ
スクンダ



夜魔　エンプーサ
LEVEL 15
覚える魔法
ジオ　ドルミナー
ティア　マッパー



魔獣　ケットシー
LEVEL 11
覚える魔法
タルカジャ
メディアetc

妖精ジャックフロスト
LEVEL 12
覚える魔法
ブフ　ブフーラ
マハーブフetc



夜魔　サキュバス
LEVEL 32
覚える魔法
マハブフーラ
ドルミナー

JYOU SEKI

定石

PG攻略スペシャル

〈1〜3章をサクッと攻略〉

FEDA

エンブレム オブ ジャスティス

ついにスーファミに登場!! 戦え「光の軍団」いいのか!?

発売してから、はや二日が経ったこのゲーム。皆々さんのキャラの成長具合はどうですか? な〜んて言っても、この原稿書いてる現時点じゃあ、まだ発売してないんだよな。まあいいや。今回は、あんまりディープに突っ込まないで序盤の章を軽くやりますんで、流れみないなもんも摑んでもらおうかな、なんて考えております。「そんなのスグ解るよ!」などと言わぬように。『FEDA』くらいの敵にサクサク勝てて、話があれよあれよと進んでいくゲームの方がメンドイんだよ。例えばこのゲームの特徴とも言える『リブラ』システム。あんまり考えないでプレイしてると、お気に入りのキャラに逃げられたりするし、ロウになったりカオスになったりなんてしてると、ロウとカオスの両陣営から抜けられたりなんて悲劇も待っているぞ。

だけど安心召されよ! 全員を仲間にする方法なんても探したよ。さすがパワゲイ攻略隊。

簡単ながら説明すると、『FEDA』の特徴は前挙のリブラシステムもさることながら、ちょっとダークで結構ハードボイルドな雰囲気。脱走兵を主人公にして、その転戦を描いていく。なんて、ちょっと今までにない感じでしょ? ストーリーはちょっと大人っぽい感じかな。

(だってアインなんて、トムにちょっとからかわれたりしただけで「うるせえ、このガキ!」なんて怒鳴るんだよ。)(←どこが大人だ?)

ゲームシステムはメガドライブで人気の例のゲームとよく似ているので、SFCしか持ってない人は大歓喜もの、メガドラを持ってる人は違いを比べてみるなんてのも面白いかもね。

(アニメーションもすっごいキレイだし。)

まあ、今回は『リブラ』の話を中心に戦闘の進め方を追っていきますので、プレイ中の方も、やってない人も、人人も子供も、お姉さんも、まずはご一読を。(なんか怒られそうな原稿)






9つのリブラ






さて『FEDA』最大の特徴といえるリブラシステム。簡単にいうと、このゲームでは部隊の称号によって属性を分けているんだ。

ゲームスタート時には9つある称号の真ん中。(つまり、ロウ側に4段階、カオス側にも4段階用意されているワケなんだ。)

マークでいうと、この文章の下に引いてあるヘビの紋章で、呼称は『バイパー』。そこから1段階ロウ寄りになると『ブレイドイーグル』。マークは、上にある8つの紋章の右から5番目。

反対にカオス側に1段階近づくと、右から3番めの紋章、『ファントム』になるワケだ。

紋章の一番右側が一番のカオスで『ジェノサイド』。左端が最高のロウで『フェーダイン』。(これの略称がタイトルの〝フェーダ〟になってるのだ。)

1段階ロウ寄りになってる時にロウ的な行動(ミッションに従う、無用な殺生を避ける)をとれば、もう1段階ロウ寄りに近づいていくというシステムだ。当然カオス側も然り。

この属性が違うと仲間が部隊から抜ける。ロウのキャラはカオスの部隊にいないでしょ? 普通は。だからあんまり考えないで、ロウ的な行動をとったり、その後でカオス的行動をとったり、っていうのは得策とは言いがたいわけだ。

(もちろんそれでニュートラルクリアなんてのも楽しめるけど)

またキャラの中でもスゴく潔癖な性格なヤツと、意外とアバウトなタイプなんて違いもある。

ロウのキャラでも、1段階のカオスでいなくなるヤツもいれば、3段階まではOKなヤツとかね。それは自分で確認して欲しいぞ。

キャラクターたち



↑この物語の主人公。『ファントムの亡霊』という仇名を持つ強者。ゲーム開始時から強い強い(笑)。特殊技は〝ソードインパルス〟。



↑ブライアンの脱走に付き合ったウルフリング。ツッコミが厳しくて結構好き。何故か敵に狙われやすい体質。特殊技は〝峰月斬〟。



↑アインの部隊にいたフォックスリング。さっぱりしたお姉さんで、ツッコミも激しい。特殊攻撃はマヒの効果の〝ブリンクバインド〟。



↑序盤で、部隊の編成などを管理してくれる使える子供。戦闘には参加しない。エリスの弟で生意気な口を叩く、解放軍のマスコット。

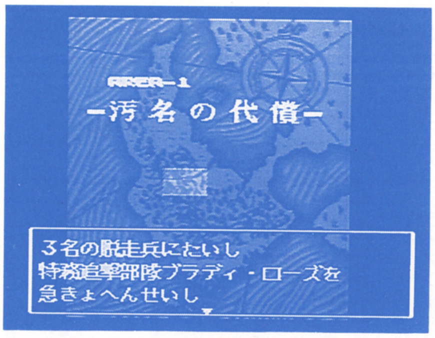
第一章　汚名の代償

帝国に追われながらあてどなく彷う3人

●民間人を襲う戦闘に参加した帝国特殊部隊『グルパフォーマンス』。その部隊にいたブライアンは隊長のアルノスの残虐さについていけずに反抗し、アルノスに刃を向けるが、捕らえられてしまう。軍事裁判にかけられることになるが、軍のやり方に疑問を持っていたブライアンはアインの助けを借りて脱獄。ドーラの援護を受け、帝国の囲みを突破し、つい帝国軍に追われる身となってしまう。ブライアンたちは追手から逃れるように、西へ西へと流れていく…

○まだ1章くらいではしなきゃならないこともないんで、ストーリー通りでいいです（笑）。と、それじゃあ攻略になんないで押さえておきたいポイントを紹介しましょう。

　まずロウになりたい人はミッションクリア条件を確実にこなし、戦闘はできる限り避けて下さい。それでもミッションクリア後にボーナスみたいに経験値は入るんで、ものすごく弱くて困ることはありません。反対にカオスを目指す人は殺戮の限りを尽くして下さい。それで経験値を稼いで強くなりましょう（笑）。



↑まあ、特に難しい面ではありません。最初だもんな、当然か。出てくる敵のユニットで1ターン持つヤツがほとんどいないもんな。まずは戦闘してシナリオ読んで、ロウかカオスか考えましょう。

第一章で加わる仲間



↑攻撃、防御魔法を使うソーサラー。コイツが入るまではドーラしか遠距離攻撃ができないので参戦してもらえると心強いぞ。意外と潔癖なロウなんでお付き合いは慎重に（笑）



↑最初に仲間になる回復魔法の使い手。ロウなのであんまり激しいといなくなってしまう。カオスの人も初めは頼ることになるかもね。トールの姉にあたる。特殊もやっぱり回復



↑なぜか帝国軍を嫌い、ブライアンと合流するリザードマン。帝国軍の中でも、特にドラゴニュートが嫌いらしい。職業はソードマンだが、特殊攻撃は〝ハンマースイング〟（笑）。

フェーダちょっといい話１

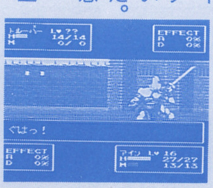
捕虜収容所とは…

　戦闘中に倒されたキャラは帝国の捕虜収容所に送られる。それを救出に行けるのは、ブライアンとアインの2人だけ。戦闘で勝利すれば、捕虜になっているキャラを味方の陣営に戻せる。負ければ当然ゲームオーバー。ブライアンとアインが死んだら終わり、というのは通常シナリオを一緒だ。

　ここで紹介したいのは、意外な捕虜収容所の使い方だ。例えば、強い中ボスがいて全力で戦わなければ倒せない、しかし倒してしまうと属性がカオスになり、ロウに逃げられてしまう…なんて状況になった時に、その前の戦闘でワザとロウを捕虜にしとくなんてこともできる。で、ロウに戻ってから救出すればいい。



↑わざと捕虜にすることの欠点は、育ち方にバラつきが出てしまうことだ。



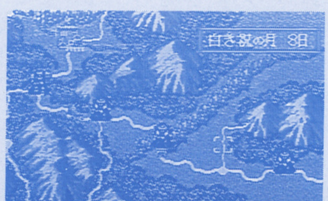
↑死んだらやっぱりゲームオーバー。でもここで死ぬことはまずないぞ。



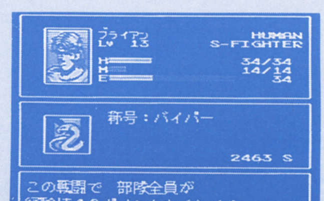
↑どりゃー！　助け出すのだ！　この戦闘でも2人には経験値が入るぞ。

攻略のポイント

　序盤戦では、キャラの育て方をバラつかせないのがまず基本だ。ユニットも少ないんで、意識していれば、そうバラつくこともないはず。前半の敵と戦わずに逃げきるミッション、それから後半にある、村人を避難させるミッションなどを除けば、後はすべて倒して良い。カオスになりたい人は、迫ってきている帝国の部隊を返り討ちにしてやればいい。気を付けねばならないことは、戦闘に夢中になって深追いしてしまうこと。その間に敵の別部隊に村を襲われる、なんてことにならぬようにそれだけは注意！



↑カオスだったら追手を端からなぎ倒せ！　たくさん出てくるから稼げ。



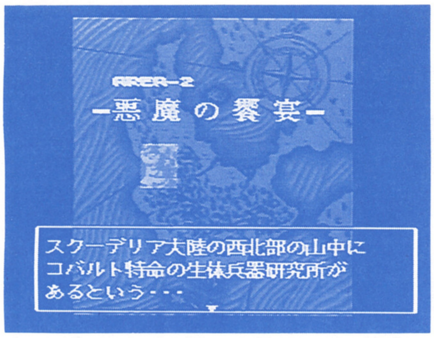
↑敵を倒さずとも、条件を満たしてミッションを終えれば経験値が入る。

第二章　悪魔の饗宴

仇敵マルノスとの対峙！解放軍との合流

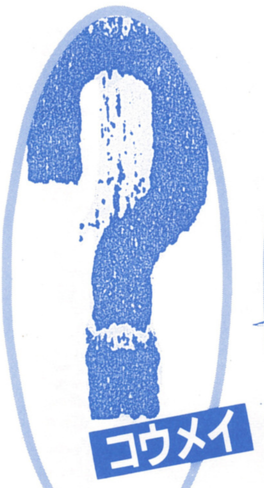
●村人を救出して、アルシデア族の長老の助けを借り、山を越えた一行を待っていたのは、兵器研究所のおそるべき実験と、虐げられた一般市民たちだった。また、帝国以外にも村に害をなす者がいるらしい…。解放軍の兵士と出会い、状況を知り、兵器研究所へ向かうブライアン達一行。だが兵器研究所で待ちかまえていたのは、かつての上官で、ブライアンが帝国から追われる原因を作ったセントールのアルノスだった！ブライアンに恨みを持つアルノスは非道な方法でブライアンに闘いを挑んでくる…!!

○この辺からすぐに見切りを付けていなくなるキャラが続出するので、行動は慎重にしよう。
　この土地に左遷させられたアルノスはブライアンたちに憎しみを持っている、いかにも倒されるべき仇役。しかしユニットとして見た場合、特殊攻撃も持っているし、ステータスも高いし結構苦戦することになるかも。しかも自分の回りに回復呪文が使えるフィクスを配置したりと、いやらしさ満点。全キャラ、特にブライアンとアインにレーションを持たせることを忘れないように。この2人は敵に好かれてるから(笑)。



▲けっこうダークな展開で話は進んでいくのだ。この章の最後で、ブライアン一行は解放軍と合流を果たし、本格的に帝国軍に反抗していくことになる。仲間もイッキに増えることになる章だぞ。

第二章で加わる仲間



▲解放軍の北部総司令官。知恵袋的な存在で、戦闘には参加しないNPC。キャンプで話しかけると、ミッションのことやアドバイスをくれる食えない親父。



▲とぼけた感じのセントールのじいさん。ズレたことをいってるところもナイス。しかし愛用のスピアは遠距離攻撃もできるので、戦闘時にはバカにできないのだ。



▲父親が帝国軍の兵士団長を務めている、という複雑な立場のヒューマンのねーさん。能力は平均的だが、性格がニュートラルなんで問題なく使えるキャラ。



▲イカす破壊僧。攻撃、防御力がともに高く、回復も使える便利キャラ。金と女と殺戮にしか興味がないとか。カオス側で回復できるキャラは少ないんだぞ！



▲解放軍の兵士。種族はクラナスで飛行能力を持つ。つまり地形に影響されることなく、広範囲を移動することができるのだ。オトリに向いてるトリさんだよ。

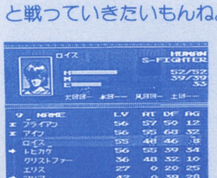
フェーダちょっといい話 2

使うキャラを決めろ!!

　結論から言います。どのキャラも遭遇すれば、とりあえず仲間にはなります。属性はカオスだけど、ロウも味方にはなるし、その逆も当然のようにあります。ただし！次の戦闘を終了した時に属性が違えば、部隊から去っていきます。そして部隊に加わることは2度とありません。戦闘終了後に警告めいたことをほのめかすキャラもいます。そこらへんで味方の誰がロウで、誰がカオスかを見極めるのがよいでしょう。手塩にかけて育てたキャラが離反していくのは、悲しいもんすよ。
　まあ、ロウ、カオス、ニュートラルのどれでも解けるので逆に考えるなら、いつも使うキャラを見て属性を決めるなんてのも手かもしんないね。特定のキャラだけ育てた方が効率がいいのは解りきったことだし、愛着もわくってもんだよ。



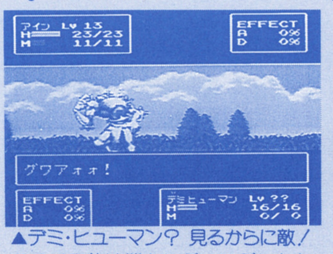
▲戦闘終了後の言葉に注意。できれば多くの仲間と戦っていきたいもんね。



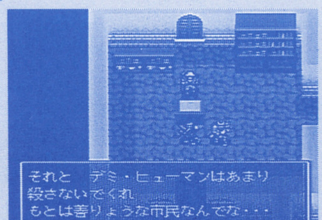
▲ロイスのようなニュートラルが一番抜けずらいんでレギュラー向きかな。

攻略のポイント

　仇敵がいたり、頼まれ事をしたりと、結構することがある章なんで、まずはロウもカオスも素直にシナリオを追うのが良いでしょう。そうじゃないと、追手が意外とうざったくなるはずです。
　ロウの人はパッパと必要なミッションをこなして、次の章に進むのが吉。カオス・サイドを目指すのなら、アルノスとの対決の後でフィールドを回って屍山血河を築くのが大吉ってもんでしょう。
　この章で、カオス側では数少ない回復系のスペシャルが使えるキャラが味方になるので、殺戮も大変やりやすくなります。



▲デミ・ヒューマン？ 見るからに敵！でてくる敵は端からぶっつぶしたれや!!



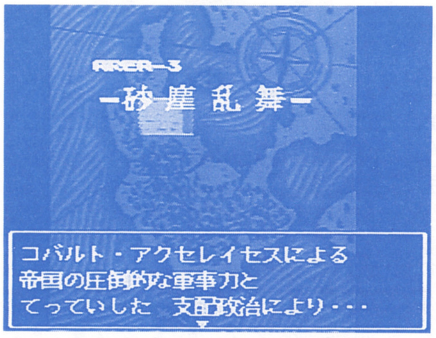
▲頼まれたことだけ済ませて、即クリア。村長のいうことには従うようにしよう。

第三章　砂塵乱舞

最前線を抜け、港町を目指せ!!

●解放軍に加わり、北部総司令官・コウメイの護衛についたブライアン一行。彼は正式に解放軍の遊撃部隊となったのだ。千年戦争時代には、『軍神』とまでされたコウメイが心を砕いているのは特殊部隊の編成。ブライアンたちは、その筆頭に上がったのだった。彼らの最初の任務は最前線を突破し、本土に向かうべくヤニック港にたどり着くことだった。だが、砂漠の基地では帝国軍が「砂漠の守護神」を呼び出し、解放軍を待ちかまえていたのだ。人ならぬ敵が遊撃隊の一行の行く手を阻む…!

○この章くらいから敵さんも強くなってくるので油断は禁物。それから「砂漠の守護神」は巨大なサンドワームを節足動物にしたようなヤツです。結果から言えば直接対決はありません。軍神・コウメイの知略がものをいいます。それからですね～、実は言いづらいことなんですけど～、3章で仲間になるのは本当は5人なんです。すみません! ラフ切ってから確認したもんで申し訳ない!! セントールのジニーが仲間になるらしいです。らしいというのは、僕がやった時にはアインが追い返したんです。すまぬ～!!



▲いよいよ帝国の勢力圏内に乗り込む遊撃隊一行。この時点では、解放軍内部から資質を危ぶむ声も多く、なかなか前途多難な一行なのだ。最初はコウメイが雇った傭兵として任務に参加していく。

第三章で加わる仲間



▲NPCでミッションなどを教えてくれる。軍神コウメイが抜けた穴は彼がカバーしてくれるのだ。コウメイは忙しいらしくって(笑)。



▲愛車・リビティーナを駆るドラグーン。広範囲移動が可能なうえに、スピアを使って遠距離攻撃もできるナイスなおすすめキャラ。



▲刀のスペシャリスト。種族はこの物語で唯一のレオ。ニュートラルで使いやすいうえに、特殊攻撃の"居合い抜き"は激しく強いぞ。



▲飛行能力を持った神官。魔法を使えるし、攻撃力もなかなか高い。気位の高いロウなので、妙なまねをするとすぐに去ってしまうぞ。

フェーダちょっといい話 3

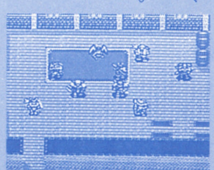
四章以降はと…

さてさて、この後ブライアンたちの遊撃隊がどうなるかといいますと……解放軍に頼られきってしまうのです(爆笑)。

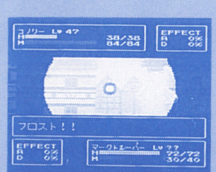
でも遊撃隊一行は解放軍とも仲良くなるつもりもないんで、命令無視しまくりで進んでいくことになるのです。なかなか珍しい展開でしょ? 昔の親友で今は敵になってしまったヤツとか、ブライアンの顔のキズのできたエピソードなんかもでてきて熱い展開が君を待つわけだ!!

とまあ、こんな感じかな? 僕も一回解いただけなんで何とも言えないんですけど、フラグがうまく隠されているらしくて、どこで話が大きく変わるのか、ハッキリとは解りませんでした。(ちなみに称号は一段階カオス寄りのファントムでした)

まあ、何通りかのエンディングがあるらしいので挑戦して下さい。



▲こんだけ増える!ロウ・カオスが7人づつ、ニュートラルが13人いる。



▲レベルアップすれば、大きな魔法もこの通り。効果も絶大なのだ。

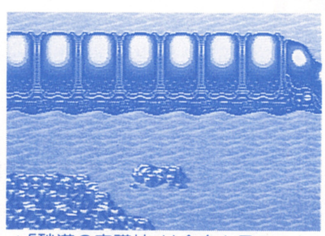


▲あれ、ブライアンの顔が違う! 何があった!? 特殊攻撃も絵が違うぞ!

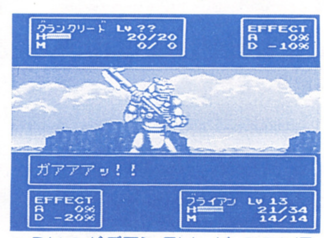
攻略のポイント

砂漠地帯ということもあってか、敵キャラが大きく変わります。強くなる代わりに、経験値の入る量もアップしますんで、戦って全滅させる前に撤退、なんてことをくりかえしても良いレベル稼ぎになります。この方法は属性に影響がないんでロウ、カオスともに使えるテクニックなのだ。

ロウの人は敵部隊を率いているグランクリードのみを倒してミッションをサクサク終了させること。カオスの人は、ゴチャゴチャいわずに目の前にいる者はすべて斬りはらっちまえ!! ずーっとこのやり方ならば、そろそろジェノサイドです。



▲「砂漠の守護神」は全身を見ることができないほど巨大なキャラ。でかいなあ。



▲こいつがグランクリード。ここら辺では、部隊を率いているキャラなのだ。

JYOU SEKI
定石
PG攻略スペシャル

GG史上に残る最新ACG登場!
ソニック&テイルス2

発売目前!というわけで……実は「徹底攻略」とはいかなかったのだが、徹底御紹介だ、ステージ2まで。モノクロでごめんなさい。しかし……。

■GG ■SEGA ■11月11日発売 ■¥3800 ■4M

GG増頁秘密大作戦発動!

カラーが売りのGGなのに、モノクロページでゴメンナサイ。しかし……これが芸夢戯亜皇帝初代阿爾鬼倉西の編み出した、新戦法だったのだ。フッフッフッフッ。

編集部の内情をもらすようで恐縮だが、実はこの徹底攻略・定石のページは、何を取り上げるかの選出に最も頭を悩ませるコーナーなのだ。あんまり先のソフトはできないし、しかも最近のソフトは攻略を必要としないような類いのゲーム性を持つものが多い。フッフッフッフッ。

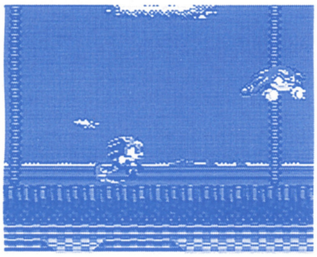
となればっ!

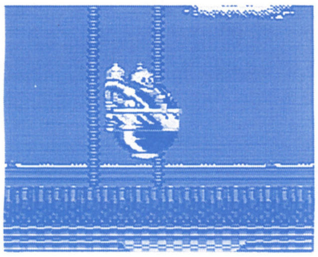
その間隙をぬってだ! 密かにGGのページを増やしてしまっちゃったりのだ! ハッハッハッ。誰も気づくまい。

フッフッフッフッ。

その記念すべき「編集長にはナイショだよ、秘密のGGページ」第一弾はGG史上に残るACGとなることがもう決定している(断定)「ソニック&テイルス2」! その魅力をかいつまんで御紹介させていただきます。

オープニング





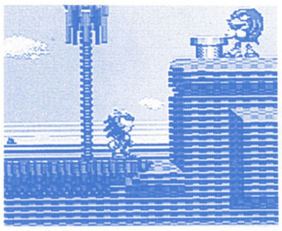
エッグマン



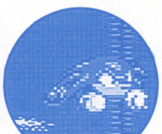
▲ところで、ナックルズにばかり注目が集まりそうだが、エッグマンはどうしたんでしょう。もちろんちゃんと登場します。オープニングでの不気味な笑いは何を意味するのだろうか?



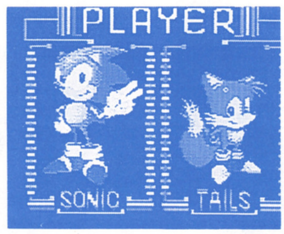




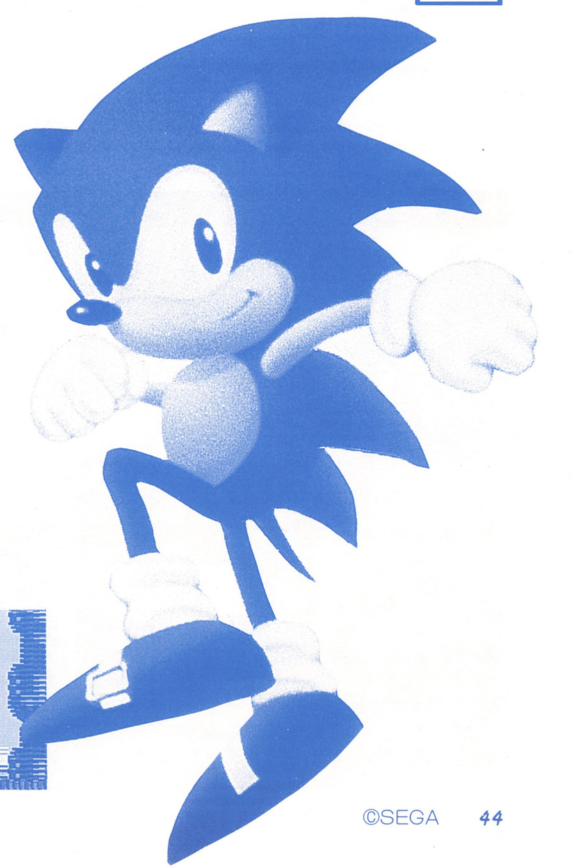
ナックルズ

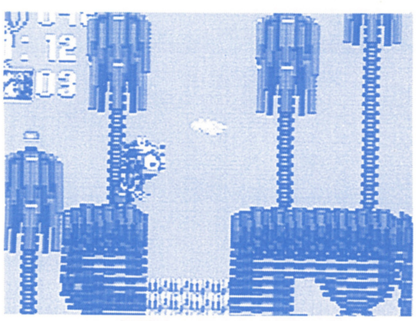


▲ソニック3で登場するや、主役の二人を喰うくらいの勢いで人気を獲得したナックルズ。特に海外での人気がスゴイらしいのだが、やはりGG版にも出ずにはいられませんってね。楽しみです。



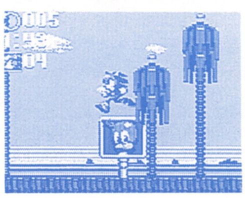
▲キャラクター選択画面もこうなった。前作に比べて、マジでキレイ! ソニックはカッコイイし、テイルスはカワイイ。

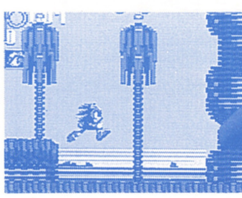




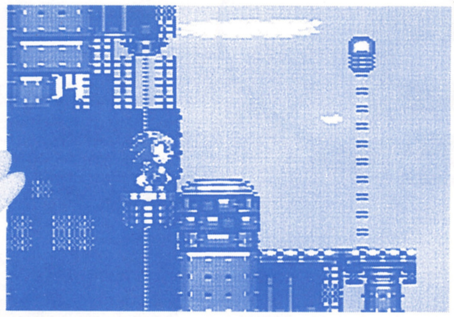
ソニック・シリーズのステージ1は野原というか、まぁ緑あふれるステージからスタートするというお約束。「ソニック&テイルス2」もその例にもれないわけだが、見てくれ(ごめんね、モノクロで)この描き込みの細かさよ。MD版ソニック3でも驚かされたが、これはこれでまた尋常じゃない気がするぞ(特にループの土台をじぃっくり見つめてくれ)。さてさて、ステージ1の特徴は非常に複雑に入り組んだコース設計。さっさと駆け抜けることもできるが、じっくり隠しアイテム探しにかかるのもまたヨシ。気合い入れていけよ。

コースの複雑さには、マジで尋常ならざるものがある。思わずマップデザインを担当したスタッフの「悪意」すら感じてしまうほどだ。特に注意が必要なのは、ヤシの木の上に隠されたバネと、前作からお馴染みの背中にバネのあるザコキャラ。この2つをうまく使えば、最速クリアタイムが叩き出せるのではないだろうか。そう、今回もまた、前作同様タイムアタック大会が催されるかも?しれないのだ。気合いだ!



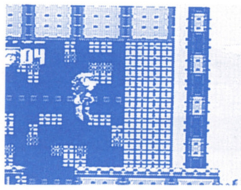


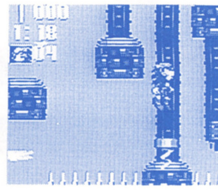




サンセットパーク、直訳すれば「夕暮れ時の公園」。な・の・だ・が……公園というよりは、なんだか鉄骨むき出しの廃墟のようなおもむきがあって、メタリックな感じだ。このステージは、できれば表情に緊張感の加味されたソニックでプレイしたいところ。高速でバッビューンとカッ飛ばしていけるステージでもあるので、ＧＧソフトには珍しい疾走感を堪能してもらいたい（いきなり現れた敵に理不尽にヤラレてしまうということもないしね。た・だ・し、このステージには「落ちる」ポイントがあるので注意ね）。

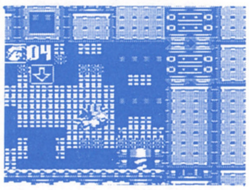
右にも書いたが、このステージで問題になるのは「落ちる」ポイント。しかし、そのすべて、どこかにバネが用意されている（いわゆる救護策）ので無策に落ちるとすれば、それはプレイヤーである君の責任だ。右に左に振って、なんとかバネに引っかけるようにしよう。さすれば「落ちる」ことはないハズ。後はアイテム探しに走る前に疾走感を味わってほしい、と。久々にソニックらしい音速が楽しめるのだ。



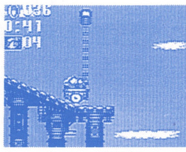


このアイテムは？セーブポインツ!!





前作には登場しなかった見慣れぬアイテム（実はソニック２には登場していたのだ）。いわゆるセーブ。ゲットしておけばここから再スタートだ。





回転せよ！
▲乗ったはいいけど、ウンともスンとも動いてくれません。正解はスピンアクション。ボタン押しっぱなし。

まず敵を倒す！
▲まずはトロッコに乗った敵を倒さねばトロッコは手に入りません。「オラオラどけどけ」ってな調子でアタック。



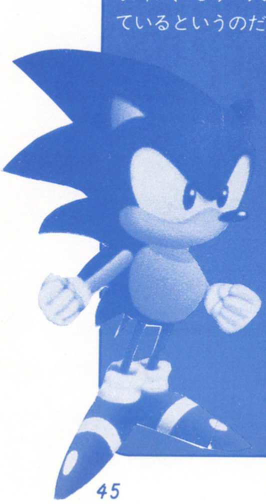
この乗り物……トロッコに乗る！

「ソニック＆テイルス２」で最初に発見する乗り物がこれ、トロッコだ（アイテムで手に入るものはのぞく）。これはまずトロッコに乗っている敵を倒さないことには手に入らないのだが、さてただ乗っただけではウンともスンとも……？

まだまだ秘密があります

「ソニック＆テイルス２」には、まだまだ秘密がある。もう既に気づいている読者諸君も多いかもしれないけど、今月のこの記事ではスペシャルステージに関して一切紹介してないでしょ？これがまたね、もう、見ただけで強烈なインパクトがあるのだ。それに、そこにはナックルズ以外に、もう一人隠れキャラクターが君を待っているというのだ。ううぅ、ウズウズしてくるぜ、ホント。しかも今回もタイムアタックには激アツな展開が予想されそうだし（実際、マップデザインを担当したスタッフはそうとう考えたと思うぞ。前作でも開発スタッフはユーザーのタイムに負けてたしねぇ）。なんにしても、戦いの日は近い！

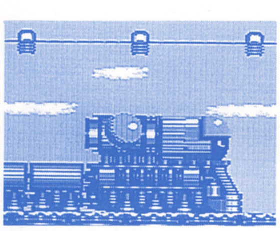
ソニドリ以来、因縁の対決に終止符を打ってやろうではないか。



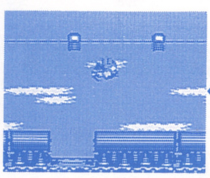


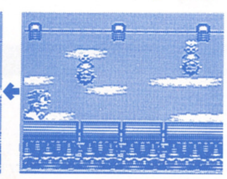
SUNSET PARK BOSS!!

まずボス本体に到達するまでが長い。しかも高速スクロール＆ワナ（穴）あり。最初に手に入るリングは絶対に死守するように。しかし、ボス本体は一撃でダウンなので、意外に楽かも？　速攻で勝負をつけるのだ。



とにかく必死でリングをキープせよ!!

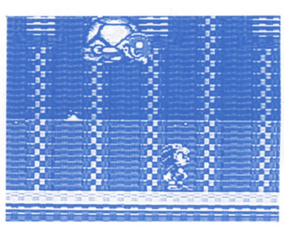




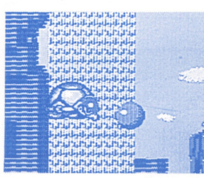


GREAT TURQUOISE BOSS!!

ステージ１のボスは、まず地下で登場した時と地上に出てからでは、こちらの攻撃方法が異なるのだ。地上に出てからはバネザコのバネを利用して攻撃することになるのだ。しかもその間、ボスの姿は見えない。慎重にジャンプせよ。



地上に上がってからが勝負だ！慎重にね。





JYOU SEKI 定石 PG攻略スペシャル

GG版全コマンドを一挙公開！

モータルコンバットII

MK 2 連載攻略第 2 弾の今月はGG版の全コマンド一挙公開である。MD版とは微妙に異なるものもあるからね（2 ボタンですから）、注意してほしい。

■GG　■アクレイムジャパン　■発売中　■4 M

キ　タ　ナ

●必殺技	
扇斬拳	←+P
扇闘拳	→→P+K
扇釘拳	←←←P
舞空打	→←P
●究極神拳	
絶膨接吻	BLを押しながら、→→→K
●PITS	
	→←→P

キタナ。その名の通り、キタナイとさえ思わせるあこぎな先方が魅力だ。扇釘拳から舞空打というコンボは簡単な上に効果もばっちりだ。あとは扇闘拳が空中でも出せること。これを忘れないようにしてもらいたい。他機種と比較すると、今イチ当たり判定のアバウトなGG版では、攻めによし守りによしの絶大な効果を持つのだ。

リュウ・カン

●必殺技	
空打裂傷脚 エア・シューター	Kを3秒間ためて離す
鳳凰北拳 フェニックスファイアーショット	→→P
鳳凰南拳 アンダーフェニックスファイアーショット	↓→P
逆龍脚 フライング・ドラゴンアタック	→→K
●究極神拳	
咬龍破惨拳	↓→←←K
●PITS	
	→←→P

使えるのは、エア・シューター。キックを溜めながら下がっていけば溜めるのも簡単だし（ここでは後ろにジャンプしながら溜めるのがおすすめ）、相手もつられて前に出てきてくれる。ただし、あまり近づきすぎてから出そうとすると相手の攻撃に潰される可能性が高いので、適当な間合いは確保したまま出した方が無難だろう。

リープテイル

●必殺技	
唾虫波	→→P
蛇拳吼	←←P+K
狂影爬	↑↑↓P
スライディングアタック	←P+K
●究極神拳	
蛇舌爬肘拳	←←↓P
●PITS	
	→←→P

リープテイルも、忍者系特有のスライディングキックが非常に有効。タイミングさえあえば、ミレーナのグランドダッチロール等も潰すことができるのだ。あとは飛び道具の唾虫波。これを連発しているだけでも、ある程度までは勝ち進めることができるだろう。しかし、狂影爬だけはどうも有効な使い道が見つからないのだが……。

サブ・ゼロ

●必殺技	
凍気波 フリーズショット	↓→P
氷零波 グランド・フリーズショット	↓←K
氷流脚 スライディングアタック	←+P+K
●究極神拳	
氷葬零拳 Pアッパーで破壊	→→↓Kで凍らせた後、→↓→
●PITS	
	→←→P

おもしろいのはグランドフリーズショット。ひっかかってアウアウしている敵を見るのは楽しいし、うまく入ればアッパーも決められる。ただし、そのタイミングを外すと簡単に逆襲をくうので注意が必要。やはりサブ・ゼロの王道、フリーズショットで固めてしまう作戦の方が、安心しておすすめできる。スライディングキックは返し技に有効。

サブ・ゼロ

技名	間合い
コマンド	
氷葬零拳	
→→↓HK→↓→→HP	
冷魂葬零弾	1.5~2.5キャラ離れて
LPを押しながら←←↓→、LPを放す	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	←←↓HK
BABALITY	↓←←HK
PITS	↓↓→→BL

ジョニー・ケイジ

技名	間合い
コマンド	
デビル・ボディ・ブレイク	密着
↓↓→→LP	
デビル・バスター・ヘッド	密着
→→↓↑	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	↓↓↓↓HK
BABALITY	←←←HK
PITS	↓↓↓HK

リュウ・カン

技名	間合い
コマンド	
激地真龍尾拳	
相手と逆方向から十字キー一回転	
咬龍破惨撃	密着
↓→←←HK	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	→←←←LK
BABALITY	↓↓→←LK
PITS	↓←→→LK

キ　タ　ナ

技名	間合い
コマンド	
頸散扇洛拳	密着
LKを押しながら→→↓→、LKを放す	
絶膨接吻	密着
BLBLBLHK	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	BLを押しながら↓↓↓↑LK
BABALITY	↓↓↓LK
PITS	→↓→HK

リープテイル

技名	間合い
コマンド	
蛇舌爬肘拳	2、3キャラ分
←←↓LP	
狂影身爆拳	密着
→→↓HK	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	←←↓LK
BABALITY	↓←←LK
PITS	↓↓→→BL

クン・ラオ

技名	間合い
コマンド	
デス・ネック・ハッター	1キャラ分
→→→LK	
ホイール・ストライプ・カッター	遠く離れて
LPを押しながら←←→、LPを放す	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	←←←↓HK
BABALITY	←←→→HK
PITS	→→→HP

MK2連載攻略第2弾ッ！ GG版全コマンド集。これで究極神拳もバッチリなんじゃないでしょうか。唯一ジャックスだけは注意が必要だけど、コマンドを入力してからのパンチ連打を怠らなければ大丈夫。

また、先月のMD版全コマンド集にいくつかの誤りと、間合いがわかりにくいという指摘があったので、そのへんも改善して再び（究極神拳のみ）一挙掲載させていただきます。

で、連載攻略ということで気になるのは次号の内容かもしれませんが、これがまたスゴイ企画が現在進行中なのよ。SFC&GBの全コマンド集に加えて、全機種制覇の裏技集に、全キャラクターのバックグラウンドストーリー研究までついてしまうのだ。11月11日には全機種出そろうMK2。まだまだ目が離せんぞ。

シャン・ツン

●必殺技	
邪炎波	←←P
邪炎連波	←←→P
邪炎惨連波	←←→→P
邪心胎拳	
LIU KANG	Kを2秒ためて、十字キー左
SUB-ZERO	Kを2秒ためて、十字キー右
KITANA	Kを2秒ためて、十字キー下
REPTILE	Kを2秒ためて、十字キー上+左
MILEENA	Kを2秒ためて、十字キー上
SCORPION	Kを2秒ためて、十字キー下+左
JAX	Kを2秒ためて、十字キー下+右
●究極神拳	
吸胎邪魂拳	BLを押しながら↑↓↑P
●PITS	
	→←→P

シャン・ツンというと、どうしても邪心胎拳で様々なキャラに変身して闘うというイメージがつきものだが（前作では苦しめられたからね）、どっこり、シャン・ツン自身も、けっこう強いのだ。飛び道具3連発（邪炎惨連拳）なんか決まったひにゃぁもう、気持ちいいったら、ありゃしない。狙え、狙うのだ。

ミレーナ

●必殺技	
リフト・ドロップ	→→K
グランド・ダッチロール	←←↓K
サイ・ブラスト	Pを2秒ためて離す
●究極神拳	
ブラッド・サイ・ストローク	→←→K
●PITS	
	→←→P

ミレーナは、リフト・ドロップ〜着地と同時にグランドダッチロール〜そのままPを溜めてサイ・ブラスト。この一連の流れを繰り出せるようになれば君も上級者。仮にそれが難しいというのであれば、リフトドロップやグランドダッチロールを連続で繰り出すだけで、相手の体力をかなり奪うことができるだろう。キタナ同様、強いッス。

ジャックス

●必殺技	
ガイア・ウェイカー	Kを3秒間ためて離す
パワー・グラブ	→→P
パワーショック	→→K
マグナムブレード	↓←K
パトリオットスープレックス	空中でBL
●究極神拳	
スクラップ・アーム・ヘッドクラッシュ	→→P
●PITS	
	→←→P

誰がなんといっても、ジャックスはパワーグラブ。バキバキバキと相手をタコ殴りにする快感は、他のキャラでは味わえないものだ。かなり間合いも広いので、吸うしね、いろいろ。あと、意外と使えるのがガイアウェイカー。いきなり繰り出すと（コンピュータ／ジャックスの常套手段）あっさり引っかかってくれたりするのだ。

スコーピオン

●必殺技	
バトル・ハープーン	←←P
幻影拳　デストラップイリュージョン	↓←P
◉双脚	↓←K
幻空脚	空中でBL
●究極神拳	
魔刹虎狼鉾	BLを押しながら、↑↑P
●PITS	
	→←→P

スコーピオンと言えば、もう前作から引き続いてバトルハープーンでハメ（実際にはハメ技ではないが）殺し、というのがベストの戦法。対人戦では無理だろうが、相手がコンピュータならかなり高い確率でハマッてくれる。いささか高度な技としては、デストラップイリュージョンが空中でも出せるということを覚えておいてもらいたい。

ライデン

技名 / コマンド	間合い
直撃雷流拳	最密着
HPを6、7秒ためて放す	
神天爆雷拳	最密着
LKを5秒ためて放して相手をつかみ、BL+LK連打	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	↓←→HK
BABALITY	BLを押しながら↓↓↑HK
PITS	BLを押しながら↑↑↑HP

バラカ

技名 / コマンド	間合い
頭飛残身剣	1キャラ分
←←←HP	
突刺臓双剣	1キャラ分
←→↓→LP	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	BLを押しながら↑↑→→HK、BL放す
BABALITY	→→→HK
PITS	→→↓HK

ジャックス

技名 / コマンド	間合い
ダブル・アーム・ガッチャ	1キャラ分
BLBLBLBLLP	
スクラップ・アーム・ヘッド・クラッシュ	密着
LPを押しながら→→→、LP放す	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	↓↓↑↑LK
BABALITY	BLを押しながら↓↑↓↑LK
PITS	BLを押しながら↑↑↓LK

シャン・ツン

技名 / コマンド	間合い
入魂邪霊拳	1キャラ分
HKを押して放す	
吸胎邪魂拳	やや密着
BLを押しながら↑↓↑LK	
龍人奪完拳	
来月まで公開不可	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	←←↓→HK
BABALITY	↓←→↓HK
PITS	BLを押しながら↓↓↑↓

スコーピオン

技名 / コマンド	間合い
魔刹虎狼鉾	2、3キャラ分
BLを押しながら↑↑HP	
魔焼炎波	
BLを押しながら↓↓↑↑HP	
魔焼突死波	密着
HPを押しながら↓→→→、放す	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	←←↓HK
BABALITY	↓←←HK
PITS	↓↓→→BL

ミレーナ

技名 / コマンド	間合い
ブラッド・サイ・ストローク	密着
→←→LP	
バイオ・ミンチ	密着
HKを3秒ためて放す	

技名	コマンド
FRIENDSHIP	BLを押しながら↓↓↓↑HK
BABALITY	↓↓↓HK
PITS	→↓→LK

JYOU SEKI
定石
PG攻略スペシャル

ノーミスクリアをめざす君のために！
魂斗羅スピリッツ

先月号にて、大攻略させていただいた「魂斗羅　ザ・ハードコア」「スパークスター　ロケットナイトアドベンチャーズ２」に続いて、今月はGB版「魂斗羅スピリッツ」ノーミスクリアをめざしてみたい！ 決して不可能ではないのだぞっ!!

■GB ■コナミ ■発売中 ■¥3800 ■2M

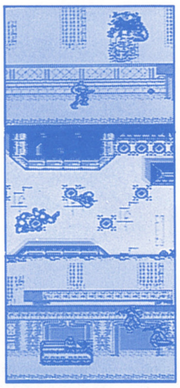
コンティニューは不許可なのだっ!!

ACGにコンティニューはつきもの。当然GB版「魂斗羅スピリッツ」にも用意されているのだが(マニアックモードはなし)、しかしッ！ たとえノーマルモードでプレイしていようとも、このページをここまで読み進めてしまった君は、たった今からコンティニュー不許可なのだ。

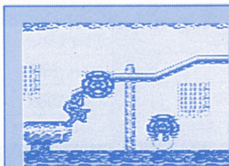
そう、先月の「スパークスター…」攻略でも述べた通り、コナミのACGはきちんと一つ一つの行動を学習していきさえすれば、ノーコンティニューはおろか、ノーミスクリアさえ可能になってしまうという優れた設計の上に成り立っている。このGB版「魂斗羅スピリッツ」も当然その例外ではない。ノーミスクリアをめざす君にいくつかアドバイスを授けたいと思う。

AC	FC	MSX2	AC	FC	SFC	MD	GB
魂斗羅	← 魂斗羅	← 魂斗羅	← スーパー魂斗羅	← スーパー魂斗羅	← 魂斗羅スピリッツ	← 魂斗羅 ザ・ハードコア	← 魂斗羅スピリッツ

STAGE 1

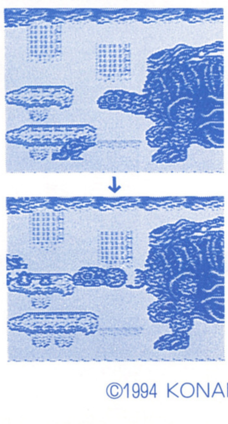


ステージ１でいきなり厄介なのは地中から現われる砲台３連発。これは最初のヤツは無視して飛び越し、奥の砲手から先に倒してかかるが定石。下手にかかわると押し寄せるザコと相まって知らぬ間にダメージを受けかねない。残りの２つはホーミングで蹴散らせばＯＫ。またマニアックモードでプレイしている場合、戦車に乗ってから、意外なくらいに早く戦車が炎上爆発してしまうので注意が必要。頼りすぎるな。



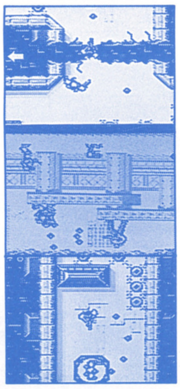
爆撃後、炎の上を綱渡りというスリリングな展開に突入するのだが、左の画面写真の場所では、いきなりのジャンプは厳禁。噴き上がる岩石にブチ当たるだけだ。まず一歩前進して鉄骨につかまってからジャンプする。このただ鉄骨につかまるだけのホンの一歩でダメージが防げるのだ。

BOSS!! クラッシュショット！

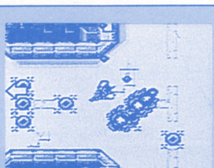


ステージ１のボス、巨大なカメの化け物に有効な武器は、クラッシュショット。これ以外は考えられない。他の武器で立ち向かうと倒すまでに何度かカメの攻撃を避けなければならなくなるが、クラッシュショットならば、一度だけカメの首を避けて（上に誘導して下に逃げる）しまえば、あとは撃つべし撃つべしってな調子であっさり豪沈。クラッシュショットはボス前に手に入れるチャンスが２回あるので取り逃すな。

STAGE 2

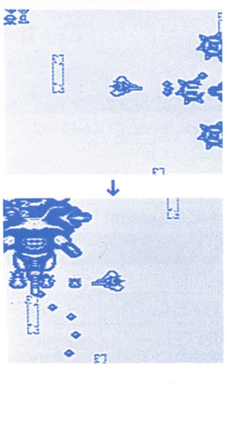


偶数ステージは上から見下ろしの視点になることにまず注意。で、ステージ２全体を通して使える武器はファイヤーショット（左下の砲台を破壊すれば入手できる)。これだとグルンと一回転振り回すだけでスキなく全方位対応になる上に、障害物の向こうの敵も攻撃できてありがたい。おまけに砲台の破壊も早いと、一石三鳥くらいの使い勝手があるのだ。随所に埋め込まれた地雷は連鎖反応を起こすので注意。



虫！　ステージ２で最も厄介な敵はとにかくこの虫野郎。コイツに対しても有効な武器はやはりファイヤーショット。サァーッと突っ込んできてから弾を巻き散らすまでに一瞬の硬直があるので、その間に炎の餌食にしてしまうのだ。油断すると素早い移動で突撃を喰らってしまう。

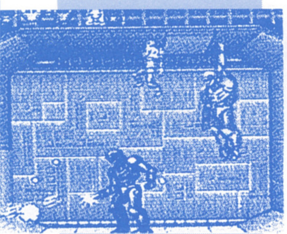
BOSS!! スプレッドの方が……

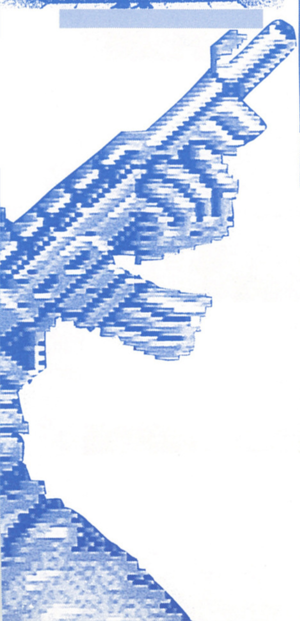


ステージ２はとにかくファイヤーショットだと上で書いておいて無責任なようだが、ボスに対してだけはスプレッドショット（３ウェイ）が有効だったりする。接近してくるボスから余裕をもって逃げ、停止したら素早く攻撃しなければならないため、射程の短いファイヤーショットではかなり危ない逃げを展開しなければならなくなるのだ。ボス戦の直前に登場するアイテムキャリアはスプレッドを持っているハズ。逃すな。

SFC版

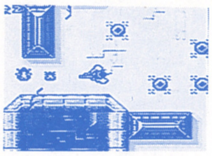
過剰なまでの演出とハラハラドキドキの展開でＳＦＣ初期の名作に数えられる秀作ＡＣＧ。ただしあまりの演出に若干ゲームそのものがおざなりになっていた感があるのも否めないかも？





武器を使いわける！「魂斗羅」の超基本也!!

ファイヤーショット



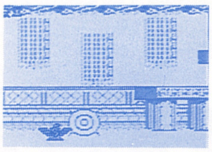
普通に行動するなら最も頼りになる武器。射程が若干短いことが唯一の難点だが、一部ボス戦でも使える必需装備だ。

スプレッドショット



3ウエイ弾が発射される。前方向に攻撃範囲が広がるので、使い勝手は良好。横スク面はコイツで突き進むのもOK！

バリア



受けたダメージではなく一定時間で効果を失うバリア。ステージ3の3連続砲手直前でとれば、楽勝で抜けられる。

ホーミングショット



誘導弾とはいっても発射間隔がけっこうあるので大勢の敵に襲撃される場面では不適当。判定の小さいボスに有効だ。

ボム



セレクトボタンで画面内の敵全体に大ダメージを与えるボムが爆発する。……でもね、注意深く戦えば不要かもよ。

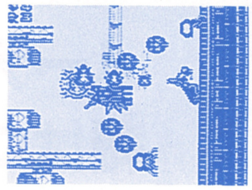
クラッシュショット



射程は短いが、爆発した弾が残す爆風にしばらく当たり判定があるので、攻撃力は高い。ステージ1ボスには超有効。

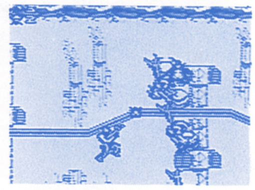
下の各ステージ毎の攻略も結局は「ここではこの武器を使え」「ここでこの武器に切り換える」という内容に終始したように、魂斗羅シリーズを通して攻略の超基本は武器の使いわけにある。その点、「魂斗羅スピリッツ」は大抵の場合、ほしい時にほしい武器が手に入るので出現するアイテムキャリアは片っ端から破壊していっても問題はないだろう（例外はステージ3の中ボス戦。そこまでスプレッドで来ている場合、直前のアイテムキャリアはファイヤーショットになってしまう。これをとると最悪の結果に……）。

×大失敗



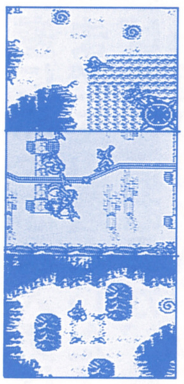
▲ステージ3の中ボスは、ノーマル、もしくはスプレッドで狙う方が無難だろう。

○大正解

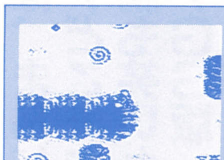


▲上空からの敵を、ファイヤーでなぎ倒す。全方位対応の強みを発揮する場面だ。

STAGE 4

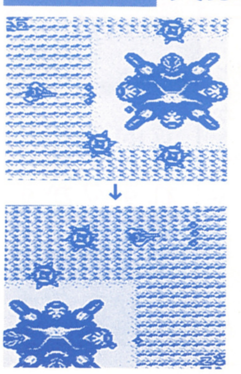


ステージ2同様、上からの見下ろし視点。登場する敵も例の虫野郎がいたりして、奇数の横スクロール面よりも若干難しいかもしれない。ここで有効なのは先にも述べた通り、ファイヤーショット。しかしながら、調子に乗ってブンブン振り回しながら歩いていると、地形に足をとられてしまうこともある。そのへんの判定がけっこうシビアなのだ。地形の端には近寄らないよう、常に余裕を持って移動しよう。



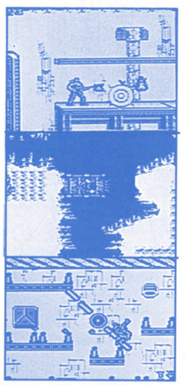
橋が落ちる！渦巻くトラップに翻弄される！地形に流される！ただでさえ足場が悪い上にけっこうハードなトラップが待ち構えているステージ4。何はなくとも地形の端に立たないように行動するのが最優先。敵ともマトモな状態では渡り合えないので、場合によっては即ボムも可。

BOSS!! 実は楽勝！全武器OK！

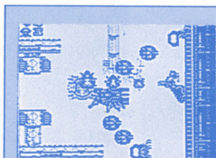


流れる地形に流されるままに、どんな武器でも射程に応じて攻撃を加えていけば全ッ然問題ない（ファイヤーショット、もしくはクラッシュショットの場合は若干接近する必要あり）。ボスの攻撃もこれまでに比べれば拍子抜けするほど大したことないし、マジで楽勝。もっとも、この先の5面（最終面！）は、ザコからして、こう簡単にはいかないからね。最終面手前でちょっと一休みってな調子でサクサクッと突破しよう。

STAGE 3

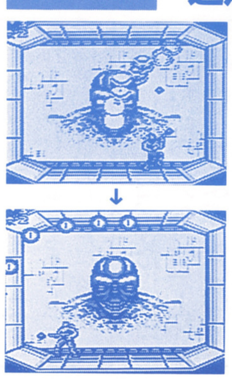


最初に登場するアイテムキャリアはファイアーショット。高台の砲手を攻撃するには使いづらいが、鉄骨にぶら下がってから空中の敵をなぎ倒すのには超有効。ただし、スクロールが上に変わったらアイテムキャリアを真上で撃墜して素早くスプレッドショットに切り換えるべし。さもなくばその直後の中ボスで、トンデモナイ目に遭ってしまう。再び横スクロールに変わってからは、ホーミングが最も使いやすい。



中ボスの移動中はいくら撃ってもダメージにはならない。しかしボスが発射するミサイルを撃ち落とすためにはやはり撃たねばならない。ミサイルは上下交互に飛んでくるので、中ボス本体より上にいるか下にいるかで撃墜すべきミサイルを見極めよう。無理に撃ちにいっても徒労。

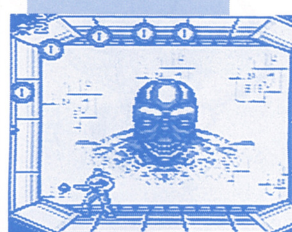
BOSS!! 逃走即攻撃となると？

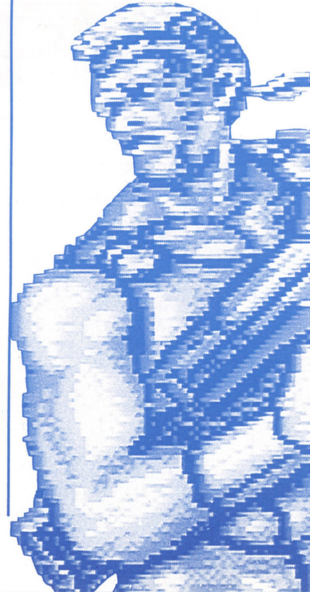


ボス直前に手に入るホーミングは絶対入手。左の写真で示すようにボスの2パターンの攻撃の両方ともから逃走しつつ攻撃しなければならない上に、当たり判定が細い目の部分にしかなく、こちらからは攻撃しづらい。逃走が即そのまま攻撃になるような武器といえばホーミングしかないのだ。ただし、注意すべきは壁や天井にしがみついている時は移動しながらの攻撃ができないこと。潔く諦めて早め早めに着地して攻撃だ。

GB版

そして今回のGB版「魂斗羅スピリッツ」。GBになったことで画面は地味になってしまったが、本来このタイトルが持っていたゲーム性が露出して、十分楽しめる1本に仕上がっている。





POWER NAVI GATION

DDS-NET

DDS-NETの諸君、様々なグッズは購入したかな？かっこいいグッズをゲットせよ!!

グッズのほうだね、みなさまDDS-NETに入会してもらって、でもって会報を送ってもらって、しかる後購入してください。ここでは秘密。「いいもの」があるので、どうぞ(入会方法はアトラスさんのソフトを購入すればわかる)。

しかし、下の写真。流星野郎・相原さんも弟子の(?)伊伝さんもよくやるなぁ。今どき、ここまでやんちゃなメーカー広報さんも珍しいよね。滅びつつある広報魂の最後の牙城。みんなで大切に、注目していきたいね(笑)。



←ここまでやれる人でないと……

メーカー広報はつとまりません!!

PUYO-MAN

遂にぷよぷよ人気は、まんじゅうまで生み落とした！どこまでやれば気が済むのか、腕も笑いも当代一流のコンパイル！GG版「魔導物語III」もバッチリだぜえっ!!

アーケードでは「ぷよぷよ通」が絶賛稼働中だし、UFOキャッチャーでは様々な魔導物語関連プライズグッズが大人気、発売目前のGG版「魔導物語III」もバッチリ、ついでにこれまで手がけてきたゲームを振り返ってみれば、その豪華なラインナップに2度3度ならず大仰天と、今、もっともノリにノッているメーカーの一つ、コンパイル。7月のGG渋谷ジャックのように、販売促進戦略にも独特の才覚を発揮するのはファンの間では知られたことだが、今回、ぷよぷよまんじゅうなる新アイテムが発売されるぞ(12月3日、初売り)。

今までにも、イベント会場でお好み(焼き)ソースを販売するといったことはあったが、今度はズバリ！ぷよのかたちをしたまんじゅうである。見た目だけでもインパクトは充分&試食してみれば、あんの甘さも過不足なく、甘いものは苦手(俺もそうなんだよ、実は)という人にも食べてもらええそうな、品のいいまんじゅうだ。



カーくんも大満足のおいしさ!!

おいくらですか……？
1個90円。16個入り1500円(税込、通販価格は2000円／税・送料込)。8個入りもあり。



優雅な午後のひとときをぷよまんで……



お茶のおともにどうぞ!!

全日本ぷよぷよ協会準備委員会

めざすは世界大会開催か!?ぷよぷよの大々的普及を目的とする団体が設立されたぞ!!

とにかくぷよぷよの魅力を広く世に知らしめ、ビデオゲームのスタンダードとしての普及をめざす全日本ぷよぷよ協会が設立されることとなり(95年1月目標)、コンパイル、セガを中心にその準備委員会が発足された。

とにかく様々なハードに展開している「ぷよぷよ」だけに、全国大会も数多く開催されるし(その頂点にたつ、マスターズ大会も予定あり)、全国ランキングは予定されているし、会報誌もあるし、とにかく今後が楽しみだ。

CONTEST

11月3日、文化の日NECアベニュー杯争奪「ぷよぷよCD」大会開催！

来る11月3日、文化の日、場所は秋葉原のラオックス・ザ・コンピュータゲーム館にて、第1回NECアベニュー杯争奪「ぷよぷよCD」大会が開催されるぞ(時間は午前十時～午後5時)。参加資格は、性別・年齢不問で、来年1月15日に予定されている「第1回マスターズ大会」に出場できる方というだけの簡単な条件(ただし参加者多数の場合は予選あり)。もちろん参加は無料だから、近隣のぷよらー諸君はふるって参加しよう。

STREET FIGHTER II
双竜波動拳

観客動員百万人を超える大ヒットとなった劇場用アニメ映画「ストリートファイターII」。そのクライマックスでリュウとケンが放つ必殺技の名称を募集していたのだが(応募総数15883通)、このほど、それが上の「双竜波動拳」に、決定した。

その結果、見事リュウ賞の「ソニー・キララバッソ　ワイド16型テレビ」を手にしたのは北海道の永井温志君（12）他４名様（ケン賞百名様は賞品の発送をもって発表とするとのこと）。また、彼ら５人はビデオ版（詳細未定）の中でその名前を告知するとのこと。この夏、最高の思い出だね。

KOEI

今月もバッチリの光栄様本！2冊しか御紹介がないけどね、でもホントはね……

実は、この情報ページの作業があらかた終了した時点で、さらに光栄様から新刊書籍情報が届いたのだ。うぅっ、タッチの差とはこのこと。次号にてしっかり御紹介させていただきます。



■テレビゲームの神々
▶発売中／一五〇〇円（税込）／著者・多摩豊

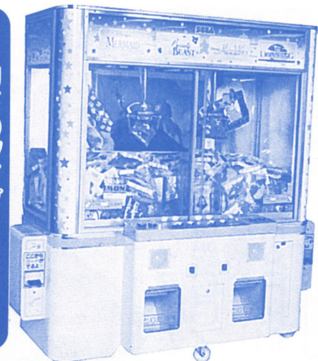


■美少女ヒーロー戦記
▶発売中／一二〇〇円（税込）／著者・圓道祥之、矢嶋徹共同編集

SEGA

ディズニー＋セガ。ゲームソフトだけでなく、こんなグッズでも、二人の巨人が手を組んだのだ。逸品ぞろいである。

今まさに絶好調！ 勢いに乗るセガが、ディズニー・グッズのプライズマシーンを発表したぞ。絶対のクオリティを誇る逸品ぞろいなのだ。



NEW・UFOタイプ



UFOタイプ



↑ライオンキングTシャツ（5種類）



→ライオンキングミニバッグ（5種類）



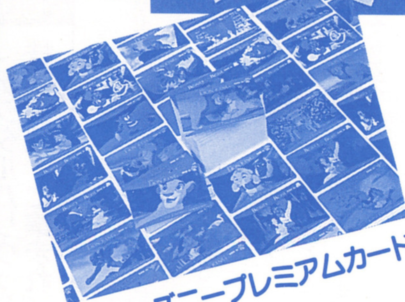
←ライオンキングネクタイ（10種類）



↓アラジン＆美女と野獣ネクタイ（10種類）



→アラジン＆美女と野獣Tシャツ（5種類）



↑ディズニープレミアムカード

マジックナイトレイアース・グッズ









▲ディズニー関連だけでなく、女性マンガ家集団CLAMPの大人気ファンタジー「マジックナイト（魔法騎士）レイアース」グッズも(こちらはプライズではなく、単独で販売されるもの)、セガが発売するぞ(10月中旬予定)。レイアースは17日から日本テレビ系列でアニメ番組もはじまるしね。要チェックだ。

COLUMN BOMB!　テクノ犯科帳

あぁ、遂に完全失業状態で一週間が過ぎてしまった。ヤバイ早いところ仕事先を見付けなければ来月CDも買えないし、ライブも行けない。自分のイベントもあるってゆーのにどーしょー。そんなんだから、今月の生活費削ってでも来月分にまわしたいところだが、何と今月はCD代（新譜のみ）だけで３万円の出費／中古もあわせりゃ４万近くになってもーた。音楽好きの私にとってCD代などで３万４万というのは当り前といえば当り前なのだが、今月はちょっとゆるせないもんがある。何てったって今月はハズレが多すぎる／特に日本のデジタル（テクノとちょっぴりニューウェーヴ）系は最悪。このハズしようは一体何事？洋モン（特にプチプリンスレーベル）はすっげーいーもん揃いなのに／も一、今、活動している中で電気とソフバ以外はすべて悪モン／（石野卓球氏風に）

そうそう、話はこっちに飛ぶけど、先月書けなかった「東京ゲーマーズナイトグルーヴ・R」の話をしましょう。今までより場所が狭くなってしまったがゲーム内容はなかなかGOOD、中でもパズルゲームの『タントアール』は段トツで楽しかった。頭つかうけどあとは『ぷよぷよ』『パルスマン』など人気ゲームもあったぞ／私もいっぱいゲームしたかったけど、人多いから順番回ってこないってことで「キスミー」「コンフュドフェ」「アシッドフォーク」「フォロミー」などなどで大盛り上がり大会を繰り広げてました。うーむ、流石はゲーマーズ、これらの曲を心から楽しめるのはゲーマーズしかないっス。このイベントは12月まで下北沢のスリッツで月１回やります。ゲーマー諸君１度行ってみよう。でもこのスリッツって場所もくせモンで１回目の時、警察がうるさい（なぜかというとクスリ常習犯がいるらしい）とのことで夜中１番ナイスな時間である12～２時30分まで音楽を消されてしまったのでR。OH／MY GOD／２時間半もでっせ。その間ゲームは超人気だったからしょーがねーから「詩人の血解散問題」についてバトルを交わしていたのさ。はぁーあたし何の為に行ったのかしらん？

ハニー改めミッキーへ、またMARUYAMAに場所変えてちょ。　東京金属商会　あけきん

CATV

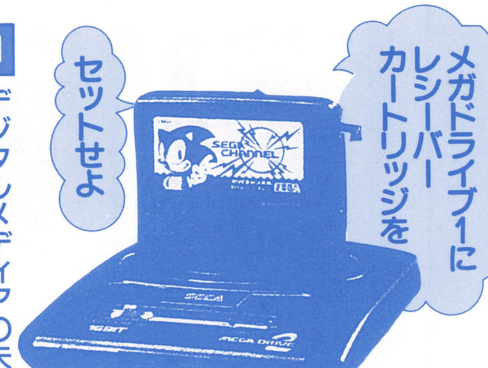
有線テレビとメガドライブ（2）で、自宅にいながらゲームを受信。日本で初めてのゲーム配信サービス「セガチャンネル」が、この秋全国展開を開始！

おニューな発想と明日を見つめる千里眼で、常に時代の一歩先を駆けるセガが、またまた驚きのサービスを実現。その名も「セガチャンネル」だ！

これは、ケーブルテレビの回線を利用して、セガのゲームをご家庭に配信するという画期的なもの。有線テレビとメガドライブ・メガドライブ2、そして専用のレシーバーカートリッジがあれば、30タイトルにも及ぶゲームの中から常時、お好みのものを選んで遊ぶことができるのだ。一度受信したゲームは、どれだけ長く遊んでも料金は同じで、もちろんいつでも別のゲームに変えることが可能。30のタイトルも、毎月5〜6本ずつ新しいものに変わっていくそうだぞ。詳しい問い合せは、

■東京都大田区東糀谷2－1－18 PKビル2F
TEL 03－5736－6061
株式会社SDC（セガ デジタル コミュニケーションズ）まで。





NICOGRAPH

デジタルメディアの未来を築く、新鋭CG／CAD技術を紹介！NICOGRAPH'94

CGを中心とした画像技術の最先端テクノロジーを紹介・展示し、デジタルメディアの未来像に迫る国際的イベント「NICOGRAPH」が今年も開催されるぞ！

13回目を迎える今回は、CD／CADの先端技術が披露されるのだ。会期は11月15日（火）〜18日（金）まで、会場は東京・池袋「サンシャインシティ」、東京・大手町「日経ホール」。入場料は一般／一〇〇〇円・団体（20名以上）／七〇〇円・学生／五〇〇円也。

SCHOOL

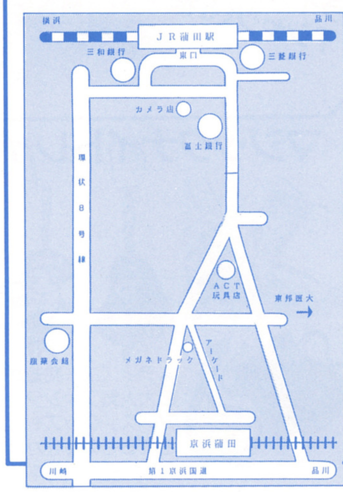
千葉麗子に会える！ゲーム大会もある！NEO・GEO-CD全国縦断ライブツアー

去る10月3日、〝マルチメディアの明日を担うクリエイター達を育成する〟、という方針のもとに開校された「The Multimedia School」を皆んなはご存知かな？ このスクールでは、芸術系の学生やデザイナー、ゲーム開発者らを対象に、マルチメディアデザインや3次元C像制作の技術を指導しているんだ。講師陣も一流の方々らしいぞ。



CAMPAIGN

11月11日（金）発売のSFC版モータルII特別予約販売を、蒲田のACT1というお店で行うぞ。パワーゲーマー見ましたと言って予約した人のみに、超豪華な予約特典がつく！のだ。（要前金）



SNK CUP

SNK協賛の女子プロボーリング トーナメント、優勝者は金田恵子プロに決定！

八〇〇万の賞金を手に大歓喜の金田プロ、決勝戦は素晴らしいナイスゲームだったぞ。



NEOGEO CD LIVE

クリエイター志望の諸君、デッカイ夢抱えて「デジタルハリウッド株式会社」に集まれ！

全国のネオジオユーザーを熱狂させた、NEO・GEO-CD全国縦断ライブツアーのパートIIが、11月〜12月にかけて開催されるぞ。当日は、NEO・GEO-CDがもらえるイベントや、「真サムライスピリッツ」のゲーム大会なども行われるのだ。人気アイドルの千葉麗子もゲストで登場する。

COLUMN BOMB! DDS-NETへようこそ

さて、このコラム『DDS-NETへようこそ』を楽しみにしている人がいるのかどうか甚だ疑問なのだが、またしても前号から引き続いて話をしよう。現在の日本サッカーのレベルが低く、それを改善するにはどうしたら良いのか？というのが今月の内容だが、それをどうこう言っても、私自身が批評家でない以上は何の意味もないだろう。ただし、これはすべてのスポーツに言えることだろうが、サッカーは『頭』のスポーツである。体格が良く、動きが俊敏であることも大切だが、やはり頭の良さが要求されるのである。例えば、フォワードはディフェンダーのマークをはずしてゴールを狙わなければならないが、そのためにはディフェンダーの視界から『消える』必要がある。うまく消えればフリーで行動できる時間が増え、結果としてゴールチャンスにそれだけ恵まれることになる。いわゆる得点感覚に通ずるものだが、これを意識的に行うにはある程度のクレバーさが必要である。ガムシャラにボールを追いかける根性も必要だろうが、フィールド全体を冷静に観察して瞬時の対応ができるようなプレイヤーがもっと出てくると、Jリーグはかなりおもしろくなるのではないだろうか。と偉そうなことを言っている私自身、本当は何もわかっていないのではなかろうか。（ATLUS／D）

COLUMN BOMB! KOMBO！！！！！！

KOMBO！MK 2の連続技をこのように呼ぶことにしました。

もうみんなは知ってるとは思うけど、初回出荷のSHVC版のMK 2には究極神拳のコマンド表が入ってます。

ただコマンドだけを載せても意味がないので攻略を含めて連続技に関してのコラムを載せました、この中にKOMBOと言う文字が出てきます。これから、モータリアンは連続技のことをKOMBOと呼びましょう！

今月号のPGはMKの記事が沢山載ってるので読みのがしの無いようにくまなく読んでね。アクレイムの今野さんから頼まれたことがあるので書きます。

じつは、先月号の定石でMK 2の攻略はアクレイムの今野が書いたことになってるけど違います。これは伝説の某有名ゲーマーEさんによる物です、Eさんは「今野が書いたことにして良いですよ」と言ってくれましたがEさんが書いたからあれだけの物が書けたのです、ここで訂正させていただきます。

スーファミ版は目の前だ！SUPER HIGIも入ってるぞ、ACT1で予約だTEST YOUR MIGHT！

MUSIC

ときめいて♥ゲームミュージック(?)アナタにとどけ、心の新符。くす。

▽教えてあげっる～　とっきっめっきっ　メモリア～(笑)。

いやいや、思わずして歌ってしまったよ。マジに面白いんだもん、ときめきドラマ編パート2。ときめきファンは買わなきゃうそうそ、聞かなきゃ後悔するよ。ぷぷっ(吹き笑い)。

今月も、ゲームミュージックを中心にドーンと紹介する新符情報。読者の皆んなはどんなジャンルを好んで聞くのかな? 邦楽? 洋楽? アイドル系? それともジュピよろしくセラムンCDかしら。本当は、もっと色んなジャンルのCDを紹介しても良いと思うんだけど。ホラ、うちってゲーム雑誌でしょ? やっぱ、ねえ。

ALBUMS

CDドラマ ときめきメモリアル Part 2



▲キングレコード/11月3日発売/¥2800(税込)

疾風!アイアンリーガー OVA音楽&ボーカル集



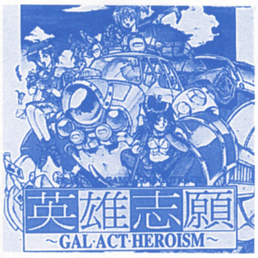
▲アポロン/11月21日発売/¥3000(税込)

ダウン・ザ・ワールド



▲アスキー/11月21日発売/¥3000(税込)

英雄志願



▲データム・ポリスター/発売中/¥2500(税込)

ミディパワーVer。5 スナッチャー



▲キングレコード/発売中/¥2800(税込)

ブランディッシュ ピアノコレクション



▲キングレコード/発売中/¥3000(税込)

スーパーマッスルボマー



▲カプコン/発売中/¥2000

FOR MY BOY



▲ビッグショット/発売中/¥3000(税込)

ラグナレック全曲集



▲データム・ポリスター/発売中/¥2500(税込)

SINGLES

■疾風!アイアンリーガー



▶ファンの熱い要望に応えて登場したOVAの、挿入歌とEDを収録。アポロン/発売中/¥一〇〇〇(税込)

■僕らのステキ



▶國府田マリ子のミラクルボイスが冴えるっ!ツイパラ2ファン必聴。キングレコード/発売中/¥一〇〇〇(税込)

■フィリア



▶超人気のパソコンソフト「ラグナレック」のイメージソングが登場。データム・ポリスター/発売中/¥一〇〇〇(税込)

■負けないブロークンハート



▶ナイーブさと意志の強さを兼ね備えたシンガー、松田樹利亜のニューシングル。ビッグショット/¥一〇〇〇(税込)

COLUMN BOMB! 一撃で????

バックアップマシンの他の楽しみはと聞かれれば、やはり金手指でしょう!さてこの金手指とは?これは九桁ぐらいのコードでこのコードを入れることで、一撃で相手を倒したり、一回戦うだけでレベル99とかが出来る魔法のコードでやんす。いち時期秋葉で●●●の空中波動拳なんか店頭でやってやつなんかモロこれだ!これはバックアップマシンだけでなくて、カセットタイプの物があるのだ例えばプロアクションリプレイマーク2とかXターミネーター武蔵とかだしかしこのコード自分でも探せるんだけど結構めんどくさい新しくでたゲームのコードをいかに早く手に入れるか?これはパソコン通信などで手に入れるのが一番早い。物によっては発売前にコードがでることもある(ホントカ～)値段的にもバックアップマシンより安いので是非購入しましょう!ところで先月号のドクター3の広告でHな写真がのってたけど俺もってる。
謎のバックアップ仮面は君のそばにいる!!

COLUMN BOMB! アイドル戦隊おっかけまん

ちーっす。お忘れの方もいるとお思いですが、氏木まさしっす。編集部からもっとマニアックにという要請があったので、誰もついて来れないくらいタクくしていいのかしら?

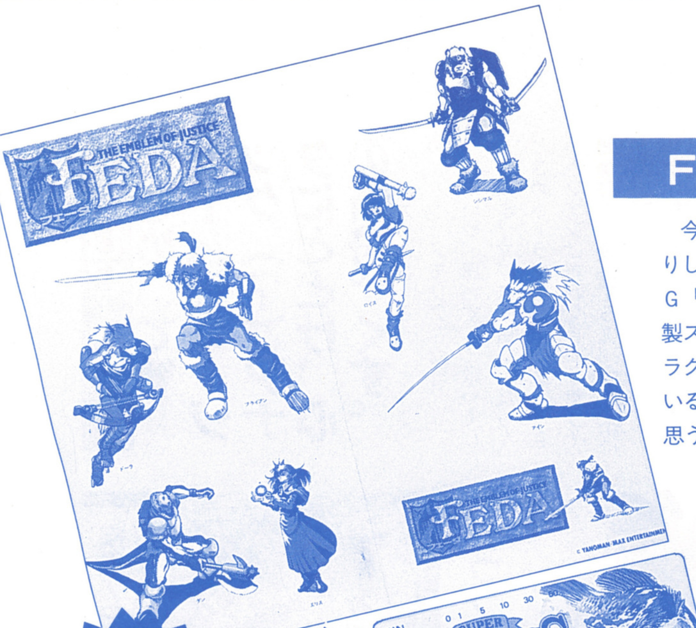
っと言うと私はダイレンジャーの事を語りたい。もう大大大だーい好きなのよう!!!!全部好きで何も不満なところはないくらい良いんだけど、やっぱ一番ハマッた訳はヒーローしてる役者が超かっこいいと言うことに尽きるね。あんまりかっこいいんで、このタイトルになっているように、モロ"おっかけ"してた。マイスイートハニーはシシレンジャー:天幻星大五役の能見達也氏(ある大手お笑い劇団所属で、最近だと「君がいた夏」にサブレギュラーで出てた)。スーパーミラクルウルトラスペシャルかっこぶー。彼のために、私は某遊園地の野外劇場に月二回(10、11月)静岡から通い、マジ受験生の癖に親の目を盗んで毎月東京にきてたわ。貢いだ金は一体いくら…。友人はこの"おっかけ"のために仙台・長野・島根・淡路島と各地に出没した。っと今までの特撮俳優の常識を覆すようなファンが多かった、反対に言うとそんなファンを出してしまうほどかっこよかったのよ、能見さんだけに限らずにね。ざーっと、紹介するとリュウレンジャー:天火星亮=和田圭市氏(某大手プロダクション所属、LDカラオケに多々出演)、テンマレンジャー:天重星将児=羽村英氏(某霊界の人の大手プロ所属「17才」にちょっと出た)、キリンレンジャー:天時星知=土屋圭輔氏(双子の兄貴がいてそっちもかっこいーのよ!二人ともカクレンに出演中。元デルモ)、ホウオウレンジャー:天風邪星リン=高橋夏樹ちゃん(ドラマ撮影中らしい)もうねぇ5人とも超仲良くってマジ羨ましかった!! 何度「夏樹ちゃんになりたい!!!!!」と思った事か…。

でもファンってすごいよね。家まで付いて行こうとして怒られる子とか、電話番号教えたらマジかかって来ちゃった子とか、はっきりとした住所知らないのに家を6時間かけて捜しちゃう子とか。冬、超寒いのに夜4時間も5時間も待ってた。でも楽しかった。友達もできた。

すごく楽しかったし、きっと"私の青春"なーんて言えるもんじゃんとか思うけどちょと人には言えない青春かも…。だって、今ラブラブの彼に「私ダイレンの"おっかけ"してたの一っっ」とか言えないもん。ど一考えてもいやじゃん、そんな女。車買うなら足まわり固めて、マフラー換えるわとかいう女と同じくらいいやだわ。(そうそう私最近、車とバイクにも凝ってて、近々中免取るから。バリオスもしくはかっこよしたゼファー、XJR、インパルス誰か安価で譲って下さい。車ならR30、31がいーな。GTR付きの彼氏求む!!(いってろ))いけない話がそれている。ちなみにダイレンの男性軍4人は全員単車乗り。あーんっ、趣味があっちゃうわあん。そーね、和田さんは、限定解除してたらニンジャ。んで、してなかったらCBRなんかが似合うわ。能見さんはオフ車くさいな。後の、羽村、土屋両氏はアメリカンが似合う。羽村さんがV-MAXで土屋さんがイントルーダーがいい。あーっうっとり。いかんまたまたそれてる。もう、それてるついで、能見氏は4月にバイク購入。しかし、8月の時点で走行距離わずか3000kmだったらしい。単車がもったいない…。

まーそんなところかな。私は明日またもや、野外劇場行ってきます。半分付き合いだけどね。と言いつつ、この日の為に靴とバックを買ってたりして。秀くん待っててねっ。じゃ、またね。

from　女子大生　氏木まさし



15名様

FEDA 特製ステッカー

今月はドカン！と４ページ攻略記事をお送りした、ＳＦＣ期待のシミュレーションＲＰＧ「フェーダ」だが、やのまん様御提供で特製ステッカーを15名様にプレゼントだ。キャラクター一つ一つが独立したシールになっているので、いろいろな使い道が考えられると思うぞ。貼りなさい。



5名様

スーパーブラックバス２ テレホンカード

スターフィッシュ様からは、絶賛発売中の最新釣りゲーム「スーパーブラックバス２」のテレホンカードを10名様に。近頃大ブームの釣りゲームの中でも、これが最も楽しめる１本だと思うぞ。さすが老舗の安定感と魅力である。

POWER GAMER

プレゼントの応募は、アンケートハガキに記入してくれればＯＫです。作業の正確さを期すために、先月から、それ以外での応募にはお応えできなくなってしまいました。御協力ください。締切は11月30日です。ドシドシ御応募ください。

● ＝大きいの意

PRESENT

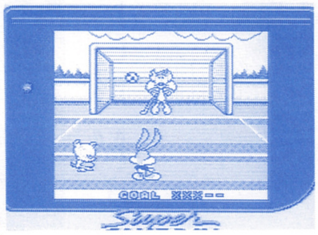
モータルコンバットII ?????

何が当たるかわからない！　「モータルコンバット」関連グッズの闇鍋……もといっ！お楽しみ袋プレゼント大会である。もちろん、御供はアクレイムジャパン様から。日本ではなかなか（絶対かもね）手に入らないような、かなり貴重なアイテムもあるからね。期待しなさいよ、ホント。真のモータリアンをめざすならば、即応募。ここでは書かないけど、ホント、いいもんばっかりだから。

5名様

GAME SOFT 各3名様

■タイニートゥーンアドベンチャーズ３



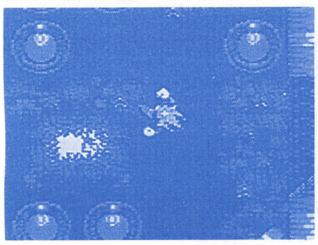
▲楽しいミニゲームの詰まったGBソフト。操作は簡単だし、ルールは理解しやすいし、バッチリです。

■誕生～Debut～



▲NECアベニューの新人歌手育成シミュレーション。かなりハマり度が高いので御注意を。

■ソニック&ナックルズ



▲GG史上に残る名作ACG。もうそれは決定！　とにもかくにもGGユーザーならば絶対応募。

■豪血寺一族（SFC）



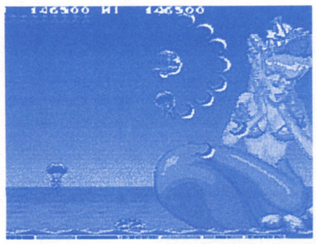
▲MD版と同時発売&アーケードでは「２」が大人気の「豪血寺一族」。ＳＦＣ版を３名様に。

■ソニック&テイルス２



▲シリーズ初の合体カセット企画。これで「ソニック３」のみならず２までが鮮やかによみがえるのだ。

■極上パロディウス！



▲今なおアーケードでは根強い人気を誇る横シューの傑作がSFCに登場！　オリジナル要素強し!!

COLUMN BOMB! HEAVY METAL DUNGEON!

さて、いよいよ３回目となったこのコーナー。今回のテーマは!!
“エクストリーム・ヘビー・ミュージック４つの道”だ！

＊　＊　＊

それにしてもこの辺のジャンルは、常に融合と拡散を繰り返し、激しく変化している。“４つの道”とは、そんなちょっと油断しているとすぐに訳が分からなくなってしまうシーンの状況を、少し整理して考えてみようという、前谷の努力の結果の表現だ。

最近、デスメタルやその近辺にいる人たちが、４つの別々の道を歩み始めた様に見える。１つめはまさに王道。カーカスに代表されるように、質の高い楽曲で商業的成功にも至近距離。もちろん非常にアグレッシブな音楽ではあるが、極悪度は少し低めだ。２つめはインダストリアル的方向。程度の差こそあれ非人間的な圧迫感を信条としている。セパルトゥラとファッジトンネルの人々が組んだネイルボムというプロジェクトも、こっちの方向を向いていた。３つめはグラインド某、ブルタル某とやら呼ばれる人々の道。歴史上最も暴力的な音楽ではある。“重み”や“深み”には少々欠けるが、究極的にうるさく、究極的に下品。現時点での代表選手はアナル・カントかな？そして最後はブラックメタルへの道だ。“最近は、北欧を中心にこの手のバンドがどんどん増えて”いるらしい。が、現時点では最もレベルの低い人たちが行き交う道だ。とにかく徹底的に悪魔主義的で、中には本当に放火や殺人を犯したものもいるとか。ま、そんなことはどうでもいいのだが、音について言うと、非常に陰惨だ。Voはデス声というより悲鳴の連続である場合が多く、精神に異常をきたしているかの様。閉ざされた陰鬱な土地で、邪悪な密教の儀式が行われ、人間とも獣ともつかぬ悲鳴が闇に響く。おしなべて音質が悪く、ちょっと遠くから聞こえるような感じがまた、それらしい。ともあれデスメタルの持っていた“暗さ”とか“凶々しさ”にとことん拘っているのもこの人たちなので、上手いバンドがでて来ればひょっとして、と前谷は内心期待している。ブラックメタル。実はこれが、地獄への顚落の道なのかもしれない……。

COLUMN BOMB! ?????

あれは、蕭々と小雨のそぼ降る、春のある日のことでした。文学部のスロープをのぼりながら、僕は実存者同士の非暴力的関係の可能性について思索をめぐらせていました。卒業後、僕は大学院に進む予定で、その日は院に進むための大事な試験があったのです。

ふと顔を上げると、スロープの頂に不審な男が、雨の中カワもささずに立っています。全身黒づくめのその男は、なんだか不思議な雰囲気の人物で、僕のそばにしずしずと寄ってくると、奇妙に冷たい息をはあはあと吹きかけながらくぐもった声でいうのです。

「なむ。南無妙法蓮華経。む。みえるぞ、青いハリネズミ様が。そなたの初仕事、それは青いハリネズミ様のちっちゃいほうのムーゲーをつくることじゃろう」

それだけいうと、男は呼び止める僕の声も聞かずに立ち去ってしまいました。青いハリネズミ様？髪の毛が逆立っていたので有名な革命家トロツキーのことだろうか？彼についての論文を、僕が書くということだろうか？しかし、僕は共産主義には既に興味がない。それにトロツキーは青じゃなくてアカだ。はてさてなんのことだろう……？

「昇龍拳!!」の声にはっと気づくと、なんとそこはゲーセン。し、しまった、試験がと思いながらも拳には50円玉。体はＶ．Ｒのシートにふかぶかとジャストミート。さらに２時間後にはファミコンショップ・マリオで「覇者の封印」（マスターシステム版）を買い求める僕の姿が……。

むろん試験には落ち、僕がゲーム業界に。そして、はじめて手がけたゲーム、それが…「ソニック&テイルス２」。不思議な因縁で生み出されたこのソフト、正直いって傑作になっちゃいました。前作？超えてます。GGの限界？超えてます。スタッフの疲労？洒落になりません。が、損はさせません。

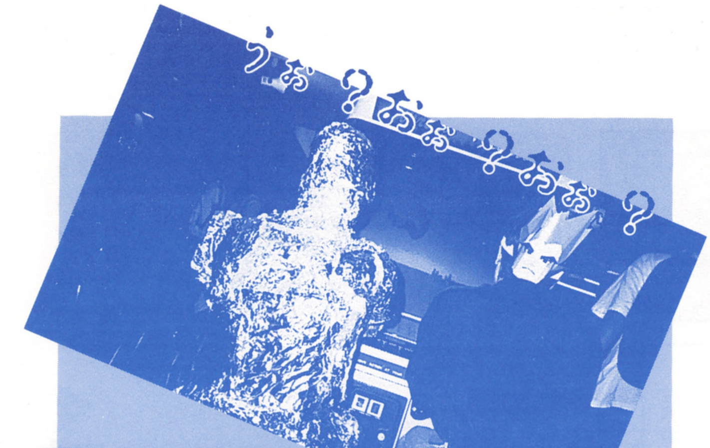
11月11日、待っててください。モトはとらせます。（セガCS５研500ZOO）

新宿ジャッキーWITH東南西北に惨敗!!

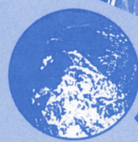
VFT対決 in ハイテクランド代々木

電話が鳴った、ある日。グッ！と握り締めた受話器の向こうから、優しい声が聞こえてきた。「バーチャファイターで対決しませんか？」誰あろう、その優しい声のお方こそ、週刊ファミコン通信様……どぉした？声が小さいぞ、さぁ元気にも一回、週刊ファミコン通信様！（しーっ、静かに、尾行中だ）が誇るバーチャファイター魔人、新宿ジャッキーさんだったのだ。そうだ、忘れていたが（無責任）ゲーム雑誌は対決してこそ鼻、ノーズ、バキバキブッシュッー、フェイタリティ（違うゲーム）なのだ（これでいいのだ）。

男二十六の夏、デュラル







←バカ丸出し



▲今年の猛暑である。必殺技デュラルは異様に暑く、息苦しかった。おまけに流れる汗の行き場がない。全身ずくずくである。さらに言えば、会場に向かうためにタクシーを拾おうとしたのだが、一度乗車拒否にあう。タクシーの運転手さんが身の危険を感じた場合は、乗車拒否もＯＫなのである。無理もない。

よし、新宿ジャッキー一派との対決決定。ヤツら、新宿ジャッキー・ウィズ・東南西北なんて、イカしたチームを組んでるらしいぜ。ならば、こっちも最終兵器、ＯＴＫゲーマー、フェチ石川を召喚するしかあるまい。

「クワッ」

バカモノ！　どうしてお前はすぐ瞳孔開くかっ、だらしない瞳孔だ。普通の人間なら死んでるぞ、たぶん。だめだ、コイツ、最悪兵器だ。頼れるのはおじゃる坂梨、君しかいない。練習せよ、練習。……だからさぁ、リングアウト競走（説明しよう、いきなりバックダッシュを繰り返して、どちらが先にリングアウトできるかを競う競技。つまり勝った方が負けなのである）に熱中するなァ！　さむいよ、君たち。

もういい、馬鹿な部下を持つと上司は楽しいけど苦労する。こうなったら僕様が直々に一発かましてやらねばなるまい。必殺技、デュラル（説明しよう、アニキ倉西は全身にアルミホイルを巻きつけると、その発想のお手軽さと同じくらいに簡単にデュラルに変身できるのだ）で勝負だ！

結果、二勝一三敗。惨敗。

瞳孔人



連打人



不良人



▲瞳孔人は２勝を上げ、連打人は０勝ながら善戦するも、不良人は１本すらとれず。やはりこのへんは実力の差が素直に出たと思うが、もしもこれがゲーム雑誌編集部統一実力テストだったらと思うと、その結果はもっとコワイ。

結局それが狙いか？

ガバス・ゲット!!

ワッハッハッハ、負けた。負けました、しかも「北」ウルフは全て、ジャイアントスウィングでキメるという荒技。コロ……ウソウソ、だって「北」くんってカワイイんだもん。でも、今度会ったらボコ……ラヴラヴ。ウチ、近所らしいし。



▲優しい新宿ジャッキーさんの御好意で、ＰＧ編集部が１本とる毎に千ガバス（しかも幻の金ガバス）がもらえることとなった。合計で１万２千ガバス、ゲット！　あと一歩でＳＦＣだったのに……。結局これが狙いだったりするのだが、読者プレゼントするとは言っていない。僕たちは優しくないので、勘弁してくれ。

優しい人



おつかれさまでしたぁ〜



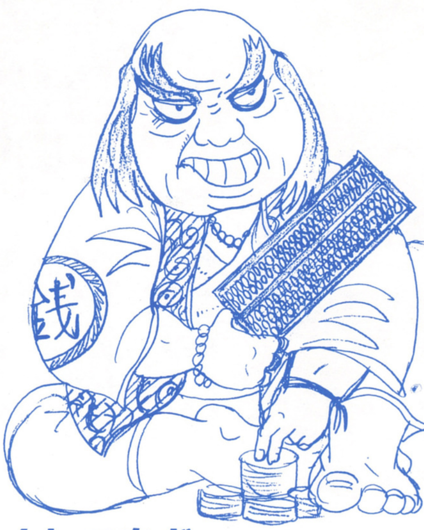
▲一同集合の図。ファミ通の女子は何故カワイイのか？うむ。

越後屋と越前屋

読み物ページ

ガツン！と過激にゲーム業界を風刺する、平成のご意見板コーナー♥ ただのウサ晴らしに聞こえるが、根底には深～い意味が⁉

「燃える商魂」「髪の毛一本ムダにせぬ吝嗇あきんど」「釈迦をも騙かす口達者」など、万の2つの名を持つ悪徳商人・越後屋とは、何を隠そうこのわしのことじゃ。ゲーム屋も立派な大人の商売、相手が子供とて容赦はせぬぞ。



◀越後屋（えちごや）さん

子供達の夢をはぐくむオモチャをネタに、暴利をむさぼらんとする極悪商人・越後屋めがっ！神をも恐れぬその所業、天は許してもこの越前屋が許しません！ 私の前ではいかなる大作も割引きはまぬがれませんよ。



▶越前屋（えちぜんや）さん

5割増 美しい神話世界に旅立てるのじゃ。

世界中で語り継がれる、なじみ深く親しみのあるギリシャ神話を基盤に置いたストーリーは秀逸じゃ。さすが、伊達にシリーズ化される程の人気は誇っておらんということかいの。ゲームバランスも良く、ＲＰＧが多少苦手でもサクサク進める。誰もが、美しい世界観と物語に触れられるのじゃ。

SFC



ヘラクレスの栄光Ⅳ
～神々からの贈り物～
■データイースト
■発売中
¥9900

2割引 できることが多すぎて混乱しますね。

「トランスファーシステム」は画期的で悪くない、とは思うのですが。特に序盤、戦ってレベルは上げるは乗り移れる身体は沢山手に入るはで、何から手をつけたものか混乱してしまうのでは？ま、この多面性に慣れないと「ヘラクレスの栄光Ⅳ」は遊べませんけど。

3割増 甘くて辛い本格麻雀、遊び応えは十分。

見た目の雰囲気が華やかなだけに、甘めの印象を受けるじゃろうがさにあらず。実はこのゲーム、結構手強いのじゃわ。しかし、それを乗り越えて麻雀に勝つと、娘共に言うことを聞かせられるとくれば男の性で力も入ろうというもの。プレイ感覚をかりたてる飴・鞭の使い方は見事の一言なり。

SFC



卒業番外篇
ねぇ麻雀しよ！
■ケイエスエス
■発売中
¥9800

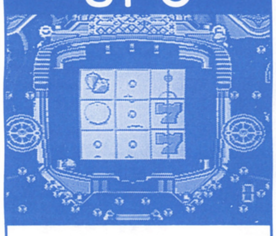
4割引 結構強いCOM、一筋縄じゃないです。

ＣＯＭが強すぎますですよ、うひ。女の人達を思いのままにできる（語弊ありまくり・笑）のは一度の勝利で一回きりなだけに、これはキツイんじゃないですか？ 負け続けると泥沼はまりますしね。麻雀の腕に自信がないと、ちょっとこのゲームはできないかも。

5割増 実機のシビアさまでリアルに再現。

パチンコ実機シミュレーションと銘うつだけあって、あらゆる部分がより現実のものに近く作られているのう。細かなクギの種類やフィーバーする確率などは、それこそ実際のパチンコの機種をほーふつとさせるリアルさであるぞ。パチンコファンは見過ごせまいて。

SFC



SANKYO Fever!
フィーバー！
■日本テレネット
■発売中
¥9800

2割引 究極の実戦仕様、壮快感がないですな。

なまじ実機に近い設定で作ってあるため、ゲームとしての面白味にやや欠けている印象を受けますねぇ。リアリティがあるのも良いんですが、スロットがクルクル回ってがんがんフィーバーがくるのもパチンコゲームの醍醐味なのでは？ 遊びの性質が少し薄いです。

ツボを押さえた作りがナイスじゃや。

4割増

流れるような戦闘アニメがグッとくるぞえ、やはりシミュレーションRPGはバトルシーンが命じゃからな。奥深く、かつ豊かなストーリー性とキャラクター性も魅力の一つであろう。ツボは、しっかりと押さえてあるわけだ。ゲームバランスも悪くない。

SFC



フェーダ〈エンブレム オブ ジャスティス〉
■やのまん
■発売中
¥9990

高そうに思えて、意外に低い自由度。

自由度の高いシミュレーションRPGと聞いていたのですが、ハレ？ 確かに戦い方は自由だし、LAW・CHAOSのどちらにつくのも思いひとつなのですが…。結局、LAW側についた方が楽にゲームを進められるので、皆んなそっちにいくのでは？ CHAOSの要素ってオマケみたい。

3割引

遊び易くなった最新作、気軽に楽しめ。

7割増

ガーディアンシステムがすこぶる良いぞっ！ 雪ダルマやピチピチギャルが自分の後ろにいる姿を想像すると、思わず微笑ってしまうのじゃ。「真・女神転生if…」はI・IIと比較するとクリア所要時間が短めになっていて、オマケに理解し易い。真・女転を始めるなら今だ。

SFC



真・女神転生if…
■アトラス
■発売中
¥9990

ボリュームの点でやや難ありかも…。

ボリューム的に、少し物足りなさを感じてしまいました。ただし、今回ゲームクリアはあっという間でも、2度・3度と遊べる要素はあるので人によっては気にならないのかも知れませんが。ストーリーの雰囲気が変わっていたのに対しては、賛否両論の意見が上がりそう。

3割引

究極神拳、ごっつ気持ちええのじゃや。

6割増

MD版に続き、SFCにも「モータルII」が登場じゃな。何と言っても究極神拳、SFC版オリジナルの演出であるモノクロ反転が超イイ線いっとるのじゃや。細かい部分でも、MD版とは違った点が結構あって楽しい。もしかしたら一番出来が良いかも知れぬ。

SFC



モータルコンバットII 究極神拳
■アクレイムジャパン
■11月11日発売
¥11800

も早や何でもアリですか？おお怖わ…。

血が緑色と言うのも気持ち悪いものですね、SFCだから仕方はないのでしょうけど。究極神拳時のモノクロ反転など、過激な演出にはある程度の歯止めがかかったようですな。こっちの方が雰囲気も良くてよろしいのでは？ それでも、やはり小さなお子様には…。

5割引

近頃にはない硬派なACG、ええぞ。

5割増

ムムッ、これは久々に硬派激ムズのACGの登場じゃ！ 忍術や技を駆使して敵キャラをガシガシ斬り倒していくのは楽しいが、最初に言った通り難易度が高いので、なかなか思い通りにはいかないぞ。ステージのバリエーションが豊富な点も見逃せん！

SFC



鋼 HAGANE
■ハドソン
■11月18日発売
¥9500

きっつきつです、達人レベルでないと。

ACG音痴な私にとって、このゲームは少し苦痛でしたね。何と言っても敵キャラクターの攻撃が嫌らしくって、きっつきつ。最初のステージも慣れるまでクリアできずに、苦労しました。ACGは任せろ！ というアナタにはピッタリなのでしょうが…。

2割引

旧作を一度に楽しめるゴージャスぶり。

6割増

人気シリーズの原点である「ロックマンI・II・III」+αを一本のソフトで楽しめるとは、なんとぜ〜たくな話じゃ！ FC版でハマったワシは涙ちょちょ切れる思いじゃったぞ。現在の「X」などと比較すると難しくすら感じるかも知れんな、うむ。

M D



ロックマン メガ ワールド
■カプコン
■発売中
¥8500

難度は変わらず。マニアご用達!?

今さら、過去のロックマンなんかで誰が遊ぶのでしょうか？ やはりマニア（笑）？ FC版をリアルタイムで遊んでた人は大丈夫でしょうけど、「ロックマンX」など最近のものしかプレイしたことの無い人は、元祖の難しさに面喰らってしまうかも。私ゃ全然ダメです。

2割引

PG NEW RELEASE SCHEDULE 新作ソフトスケジュール

SUPER FAMICOM

●11月

11日 モータルコンバットII 究極神拳
〈アクレイムジャパン〉¥11800
ミッキーとミニーのマジカルアドベンチャー2
〈カプコン〉¥9500(予価)

18日 どっすん! 岩石バトル
〈アイマックス〉¥8800
GP−1 RS
〈アトラス〉¥9800
海釣り名人 スズキ編
〈エレクトロニック・アーツ・ビクター〉¥9800
中野浩一監修 競輪王
〈ココナッツジャパン〉¥9980
ツヨシしっかりしなさい 対戦ぱずるだま
〈コナミ〉¥8500
武田修宏のスーパーリーグサッカー
〈ジャレコ〉¥9800
ミリティア
〈ナムコ〉¥8800(予価)
鋼HAGANE
〈ハドソン〉¥9500

24日 全国高校サッカー
〈ビデオシステム〉¥9800

25日 スーパー麻雀3 辛口
〈アイマックス〉¥9800
ナイジェル・マンセル・インディ(仮題)
〈アクレイムジャパン〉¥10900
元祖パチスロ日本一
〈ココナッツジャパン〉¥9980
極上パロディウス
〈コナミ〉¥9800
大爆笑人生劇場〜大江戸日記〜
〈タイトー〉¥9000
テクモスーパーボウル2 ファイナルエディション(仮題)
〈テクモ〉¥9980
バトルサッカー2
〈バンプレスト〉¥8800
スキーパラダイス
〈パック・イン・ビデオ〉¥8900
ただいま勇者募集中おかわり
〈ヒューマン〉¥9900
のんたんといっしょ くるくるパズル
〈ビクターエンタテインメント〉¥7800

中旬 マグナブラバン〜遍歴の勇者〜
〈アスク講談社〉¥9800
パチンコ必勝法
〈バップ〉¥9800(予価)
ドリームバスケット DUNK&HOOP
〈ヒューマン〉¥9600
ウルティマVIIブラック・ゲイト
〈ポニー・キャニオン〉¥9800

下旬 スーパーウルトラベースボール実名版
〈カルチャーブレーン〉価格未定
スーパー五目将棋−定跡研究篇
〈日本物産〉¥9500
遊人 雀獣学園2(仮題)
モンスターメーカーキッズ 王様になりたい
将棋最強
〈魔法株式会社〉¥14800(予価)
ストリートレーサー
〈UBIソフト〉¥9200(予価)

未定 ジャムズ(仮題)
〈カロッツェリアジャパン〉¥7800(予価)
実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN
〈コナミ〉¥9980
アルバートオデッセイ外伝−翼の記憶−
〈サンソフト〉¥9980
ファイヤーファイティング(仮題)
〈ジャレコ〉価格未定
スーパー燃えろ!!プロ野球(仮題)
〈ジャレコ〉価格未定
モンスターメーカーキッズ 王様になりたい
〈ソフエル〉¥9200(予価)
牌砦
〈タカラ〉¥8800(予価)
かまいたちの夜
〈チュンソフト〉¥10800(予価)
なるほど!ザ・ワールド
〈トミー〉¥9500
スーパーフィッシング ビッグファイト
〈ナグザット〉価格未定
ゴン
〈バンダイ〉¥8800
パニック イン なかよしワールド
〈バンダイ〉¥6800
スーパー・キャッスルズ
〈ビクターエンタテインメント〉¥9800
改造町人シュビビンマン零
〈メサイヤ〉¥9800

●12月

2日 ブレスオブファイアII−使命の子−
〈カプコン〉¥9980(予価)
ザ・ラストバトル
〈テイチク〉¥9800(予価)

9 キャプテン翼V〜覇者の称号カンピオーネ〜
〈テクモ〉¥9980
ゴジラ 怪獣大決戦
〈東宝〉¥9980
スーパー桃太郎電鉄III
〈ハドソン〉¥9500
ヴォルテックス
〈パック・イン・ビデオ〉¥9800

16日 ドラえもん3 のび太と時の宝玉
〈エポック社〉¥9500
PGA TOUR'95
〈EAビクター〉¥9800
ロックマンX2
〈カプコン〉¥9800(予価)
ワギャンパラダイス
〈ナムコ〉¥8800(予価)

22日 Battle Jokey
〈ヴァージンゲーム〉¥9800(予価)
本格将棋 風雲児竜王
〈ヴァージンゲーム〉¥9800(予価)
スーパーファイアープロレスリングスペシャル
〈ヒューマン〉¥11500

23日 海腹川背(仮題)
〈TNN〉¥9800(予価)

上旬 ドカポン3・2・1〜嵐を呼ぶ友情〜
〈アスミック〉¥9600(予価)
〜制服伝説〜プリティファイター
〈イマジニア〉¥9980
バトルクロス
〈イマジニア〉¥9800
花岡貴子推奨 ウルトラ馬券
〈カルチャーブレイン〉¥9800
ミッキーの東京ディズニーランド大冒険
〈トミー〉¥9800(予価)

下旬 サンスポフィッシング渓流王
〈イマジニア〉¥9980(予価)
スーパーレッスルエンジェルス
〈イマジニア〉¥9980
ポコニャン!へんぽこりんアドベンチャー
〈東宝/小学館プロダクション〉¥8800(予価)
ザ・心理ゲーム2〜マジカルトリップ〜
〈ヴィジット〉¥8800

未定 デュアルオーブII(仮題)
〈アイマックス〉価格未定
ウィザードリィVI〜禁断の魔筆〜
〈アスキー〉価格未定
ルパン三世 伝説の秘宝を追え!
〈エポック社〉¥9800(予価)
美少女戦士セーラームーンS〜場外乱闘!?主役争奪戦〜(仮題)
〈エンジェル〉¥9980(予価)
横山光輝 三国志盤戯!スゴロク英雄記!
〈エンジェル〉¥9800
SD飛竜の拳 完全版
〈カルチャーブレーン〉価格未定
シェラザード伝説 黄金の帝国 光と闇の序曲
〈カルチャーブレーン〉価格未定
スーパーチャイニーズワールド3
〈カルチャーブレーン〉価格未定
カジノパラダイス(仮題)
〈カロッツェリアジャパン〉価格未定
蒼き伝説シュート!
〈ケイエスエス〉価格未定
TG3000
〈ケムコ〉価格未定
ブルータル(仮題)
〈ケムコ〉価格未定
元祖パチンコ王
〈ココナッツジャパン〉¥9980
花札王
〈ココナッツジャパン〉¥8980
がんばれゴエモン3〜獅子重禄兵衛のからくり卍固め〜
〈コナミ〉¥9800
銀玉親分の実戦パチンコ必勝法(仮題)
〈サミー〉価格未定
アルバートオデッセイ2−邪神の胎動−
〈サンソフト〉¥9980
高校サッカー全国制覇の夢
〈サンソフト〉価格未定
竜虎の拳2
〈ザウルス〉¥10900(予価)
エストポリス伝記II
〈タイトー〉¥9980
Sugoro Quest++-dicenics-
〈テクノスジャパン〉¥9900
デンズ・トラフィック
〈デンズ〉価格未定
スーパーパチスロマージャン2(仮題)
〈日本物産〉価格未定
大貝獣物語
〈ハドソン〉価格未定
ライオン・キング
〈ヴァージンゲーム〉¥9980
GO!GO!アックマン
〈バンプレスト〉¥9000
ザ・グレイトバトル
〈バンプレスト〉¥9600(予価)
必勝パチスロファン
〈パウ〉価格未定
クラシックロードII
〈ビクターエンタテインメント〉¥11800
スーパードリフトアウト(仮題)
〈ビスコ〉価格未定
キテレツ大百科 超時空すごろく
〈ビデオシステム〉価格未定
スーパーテトリス3
〈BPS〉価格未定
麻雀倶楽部
〈ヘクト〉価格未定
スーパー詰将棋1000
〈ボトムアップ〉¥9800(予価)
パワー オブ ザ ハイアード
〈メサイヤ〉¥9800

●年内

イッチー&スクラッチー グリグリ大追跡
〈アクレイムジャパン〉価格未定
マキシマムカーネージ(仮題)
〈アクレイムジャパン〉価格未定
モンスタートラック
〈アクレイムジャパン〉価格未定
スペースフロンティア
〈光栄〉価格未定
負けるな!魔剣道2 決めろ!妖怪総理大臣
〈DATAM・ポリスター〉価格未定
雲にのる
〈ヘクト〉価格未定
白いリングへ(仮題)
〈ポニーキャニオン〉価格未定
アレサII
〈やのまん〉価格未定

●95年1月

3日 パックインタイム
〈ナムコ〉¥7900(予価)

13日 雀遊記 悟空乱打
〈ヴァージンゲーム〉¥8900(予価)

中旬 囲碁最強
〈魔法株式会社〉価格未定

未定 紺碧の艦隊
〈エンジェル〉¥10800
キャプテンコマンドー
〈カプコン〉¥9800(予価)
パチンコ物語II
〈ケイエスエス〉価格未定
羽生名人のおもしろ将棋
〈トミー〉¥12000(予価)
高橋名人の冒険島II
〈ハドソン〉価格未定
機動武闘伝Gガンダム(仮題)
〈バンダイ〉¥9800(予価)
タイムコップ
〈ビクターエンタテインメント〉¥9800
アンドレッティーインディーカーチャレンジ
〈BPS〉¥9800
アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士
〈ポッポ〉¥9800
全日本プロレス2〜3.××武道館〜(仮題)
〈メサイヤ〉価格未定
真・聖刻(ラ・ワース)
〈ユタカ〉価格未定

●95年2月

未定 サメガメ
〈ハドソン〉価格未定

●95年3月

未定 Pマン(仮題)
〈ケムコ〉価格未定
ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜
〈サミー〉価格未定
覇王体系リューナイト
〈バンダイ〉価格未定
パチンコファン2(仮題)
〈パウ〉価格未定

●95年内

コロンランド(仮題)
〈アローマ〉価格未定
おらがランド 収穫祭
〈ビック東海〉価格未定
プリンセスミネルバ
〈ビック東海〉価格未定
ラプラスの魔
〈ビック東海〉価格未定

●発売日未定

STAR GATE
〈アクレイムジャパン〉価格未定
義経伝説
〈アスキー〉¥9800(予価)
実戦!麻雀指南
〈アスク講談社〉価格未定
ビッグ一撃!パチスロ大攻略
〈アスク講談社〉価格未定
ワンダーブック
〈アスク講談社〉価格未定
レナスII−封印の使徒−
〈アスミック〉価格未定
超高機動人造人間ALHAZA(アルハザ)
〈アルトロン〉価格未定
ドラゴンクエストVI 幻の大地
〈エニックス〉価格未定
プロジェクト"J"(タイトル未定)
〈エニックス〉価格未定
ジェリーボーイ2 ちょっとあぶない遊園地
〈EPIC・ソニーレコード〉¥9500(予価)
スパイダーマン

〈エポック社〉価格未定
ＮＢＡショータイム（仮題）
〈ＥＡビクター〉￥9800
美少女戦士セーラームーン〜Another Story〜
〈エンジェル〉価格未定
Ｘ-ＭＥＮ
〈カプコン〉価格未定
ロックマン７
〈カプコン〉価格未定
タクティクス・オウガ
〈クエスト〉価格未定
バトルのぼら〜ず（仮題）
〈ケイエスエス〉価格未定
ウイニングポスト２
〈光栄〉価格未定
タイガーマスク・ザ・スター
〈コナミ〉￥9800（予価）
ラストショット
〈サミー〉￥9500
走れへべれけ
〈サンソフト〉価格未定
必勝パチンココレクション（仮題）
〈サンソフト〉価格未定
ＪＷＰ女子プロレス ピュア・レッスル・クイーンズ
〈ジャレコ〉価格未定
クロノトリガー
〈スクウェア〉価格未定
超高速　本格囲碁
〈セタ〉価格未定
エナジーブレイカー
〈タイトー〉価格未定
クレイファイター
〈タイトー〉価格未定
ドン（仮題）
〈タイトー〉価格未定
迷探偵ボギーキャット
〈タイトー〉価格未定
バブルボブル
〈タイトー〉価格未定
魔天伝説
〈タカラ〉価格未定
ライズ・オブ・ザ・ロボッツ
〈Ｔ＆Ｅソフト〉￥10900
ヤマトタケル
〈東宝〉価格未定
リトルマスター
〈徳間書店インターメディア〉価格未定
エスパークス　異次元からの来訪者
〈トミー〉￥9500
マサカリ伝説・ＲＰＧ編
〈トンキンハウス〉価格未定
ドンデラクエスト（仮題）
〈ナグザット〉価格未定
神楽伝説（仮題）
〈ナツメ〉価格未定

ウイニングジョッキー（仮題）
〈ナムコ〉価格未定
機動戦士ガンダム（仮題）
〈バンダイ〉￥9800
ヤムヤム
〈バンダイ〉価格未定
ルインアーム
〈バンダイ〉価格未定
闘魂者（アルティメットファイター）〜運命の刻印〜
〈バンプレスト〉￥9800
グランヒストリア 幻史世界記（仮題）
〈バンプレスト〉価格未定
す〜ぱ〜なぞぷよ　ルルーのルー（仮題）
〈バンプレスト〉価格未定
第４次スーパーロボット大戦
〈バンプレスト〉価格未定
バトルロボット列伝（仮題）
〈バンプレスト〉￥9500（予価）
つり太郎の磯釣り（仮題）
〈パック・イン・ビデオ〉価格未定
野球王
〈ヒューマン〉価格未定
タイムスリップ
〈ビック東海〉価格未定
首都高バトル２
〈ＢＰＳ〉価格未定
スーパーピンボール２（仮題）
〈メルダック〉価格未定
リジョイス（仮題）
〈やのまん〉価格未定
バトルタイクーン（仮題）
〈ライトスタッフ〉価格未定

■FAMICOM

●12月
未定　囲碁指南'95
〈ヘクト〉￥6800
●発売日未定
Ｊリーグ　サポーターズＢＯＸ
〈ＥＡビクター〉￥7980
インディ・ジョーンズ
〈ココナッツジャパン〉￥7300
早指し　二段森田将棋２
〈セタ〉価格未定

■ＧＡＭＥＢＯＹ

●11月
25日　パチ夫くん２
〈ココナッツジャパン〉￥4500
タイニー・トゥーンアドベンチャーズ３〜ドキドキスポーツフェスティバル〜
〈コナミ〉￥3800

中旬　携帯　競馬エイトスペシャル
〈イマジニア〉￥6900
下旬　本将棋
〈イマジニア〉￥4980
灘麻太郎のパワフル麻雀〜次の一手100題〜
〈四次元〉￥4800（予価）
未定　連珠ＢＯＹ
〈ナグザット〉￥4500
●12月
９日　パックパニック
〈ナムコ〉￥3500（予価）
16日　桃太郎電劇２
〈ハドソン〉￥4500
中旬　将棋最強
〈魔法株式会社〉価格未定
未定　スーパーチャイニーズランド３
〈カルチャーブレーン〉価格未定
ＳＤ飛竜の拳外伝
〈カルチャーブレーン〉価格未定
幽☆遊☆白書　第４弾　魔界統一編
〈トミー〉￥3980（予価・税込）
蒼き伝説シュート！
〈バンプレスト〉￥3980（予価・税込）
トコロ'ＳまあじゃんＪｒ．（仮題）
〈ビック東海〉価格未定
●年内発売予定
イッチー&スクラッチー　はちゃめちゃゴルフ大会
〈アクレイムジャパン〉価格未定
ＮＢＡ　ＪＡＭ
〈アクレイムジャパン〉価格未定
モンスタートラック
〈アクレイムジャパン〉価格未定
●95年１月
未定　パックインタイム
〈ナムコ〉￥3800（予価）
バトルクラッシャー
〈バンプレスト〉￥3980
●発売日未定
アルマジロ外伝
〈アイ・ジー・エス〉￥3900
モータルコンバットII　究極神拳
〈アクレイムジャパン〉価格未定
ＳＴＡＲＧＡＴＥ（仮題）
〈アクレイムジャパン〉価格未定
ズール
〈インフォコム〉￥3900（税込）
Ｊリーグ　ウイニングゴール２
〈ＥＡビクター〉￥5980
Ｊリーグ　サポーターズBOX
〈ＥＡビクター〉￥5980
ネオ・ジェラザード伝説
〈カルチャーブレーン〉価格未定
インディ・ジョーンズ
〈ココナッツジャパン〉￥4300
鉄道王II

〈デービーソフト〉￥3500
MAJESTIC MAGICIAN（仮題）
〈ＮＩＣＳ〉価格未定
メトロパニック（仮題）
〈日本物産〉価格未定
ドラゴンボールＺ
〈バンダイ〉価格未定
スターウォーズ
〈マイクロワールド〉￥4200
パチスロ必勝ガイドＧＢ
〈マジファクト〉￥4500

■MEGADRIVE

●11月
25日　ナイジェル・マンセル・インディ（仮題）
〈アクレイムジャパン〉￥7800
テクモスーパーボウル２ ファイナルエディション（仮題）
〈テクモ〉￥9980
未定　豪血寺一族
〈アトラス〉価格未定
サムライスピリッツ
〈セガ〉価格未定
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
〈セガ〉価格未定
●12月
The Story of Thor（ストーリー　オブ　トア）〜光を継ぐ者〜
〈セガ〉価格未定
●年内発売予定
バーチャルバート
〈アクレイムジャパン〉価格未定
マキシマム・カーネージ（仮題）
〈アクレイムジャパン〉価格未定
モンスタートラック
〈アクレイムジャパン〉価格未定
魔導物語Ｉ（仮題）
〈コンパイル〉価格未定
ぷよぷよ通（２）
〈コンパイル〉価格未定
サージングオーラ
〈セガ〉価格未定
リスター・ザ・シューティング・スター（仮題）
〈セガ〉価格未定
●95年１月
未定　ズールのゆめぼうけん
〈インフォコム〉￥8800
●発売日未定
STAR GATE（仮題）
〈アクレイムジャパン〉価格未定
エイリアンソルジャー
〈セガ〉価格未定
沈黙の艦隊
〈セガ〉価格未定
マルチプレー・ベースボール
〈セガ〉価格未定

ポパイ・ザ・セーラーマン
〈テクノスジャパン〉価格未定
パワードリフト
〈電波新聞社〉価格未定
ローリングサンダー３
〈ナムコ〉価格未定
ミーナinワンダーランド
〈マイクロネット〉価格未定
デモリションマン
〈ヴァージンゲーム〉￥8900
エイリアン３
〈ビック東海〉価格未定

■ＭＥＧＡ-ＣＤ

リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウェスタ
〈コナミ〉￥7800
リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウェスタン
〈コナミ〉￥9800（専用銃付）
アフターハルマゲドン外伝〜魔獣闘将伝エクリプス〜
〈セガ〉価格未定
大封神伝
〈ビクターエンタテインメント〉価格未定
●12月
TOMCAT ALLEY-トムキャットアレイ-
〈セガ〉価格未定
餓　狼　伝　説　ス　ペ　シ　ャ　ル
〈ビクターエンタテインメント〉価格未定
サムライスピリッツ
〈ビクターエンタテインメント〉価格未定
ソウルスター〜永遠の追撃者たち〜
〈ビクターエンターテインメント〉￥8000
●年内発売予定
ＮＢＡ　ＪＡＭ
〈アクレイムジャパン〉価格未定
ダブル　スイッチ
〈セガ〉価格未定
ブライズ　ファイター
〈セガ〉価格未定
●発売日未定
LUNAR ETERNAL BLUE
〈ゲームアーツ〉価格未定
プレゼンス ノスタルジアII
〈シュールド・ウェーヴ〉価格未定
Pop'n Land
〈シュールド・ウェーヴ〉価格未定
イースIV マスク オブ ザ サン（仮題）
〈セガ〉価格未定
シャドウラン
〈セガ〉価格未定
ジョー・モンタナ フットボール
〈セガ〉価格未定
スーパーブランディッシュ（仮題）
〈セガ〉価格未定
夢幻の如く

ＳＦＣ

11月のＳＦＣは「モータルコンバットII」「ぱずるだま」「極パロ」、この３本じゃない？　メインは。しかし「モンスターメーカー・キッズ」も面白いし、「スキーパラダイス」もそのスピード感は秀逸だし。がんすけによればＲＰＧもヨイヨイ、と。けっこう充実してきたね、年末に向けて。

ＧＢ

久々に豊作御礼！って感じがウレシイＧＢ。「モータルコンバットII」「タイニートゥーンアドベンチャーズ３」「ドラゴンボールＺ」、この３本は絶対に買い。特に今回のＭＫ２ＧＢは、前作の比ではないくらいの完成度の高さを誇っているのだ。「タイニートゥーン…」のミニゲームも◎。

ＭＤ

「豪血寺一族」。これを大推薦したい。もしかするとＳＦＣ版の方がデキがいいし、オリジナルモードもＳＦＣ版の方が楽しいかもしれないけど、でもね、某大作対戦格闘より、こっちの方が絶対いいよ、うん。あとは「ソニック＆ナックルズ」。絶対買ってくれ。ソニック２がよみがえるぞ。

ＧＧ

11月は大豊作！　ＧＢとあわせて考えると携帯機市場はバッチリだ。特に「魔導物語III」「ソニック＆テイルス２」「イチダントアールＧＧ」はＧＧ市場に残る大傑作！個人的な感触だが、「餓狼伝説スペシャル」はチト？をつけさせていただきたい。「サムライ」待ちでＯＫでしょう。

ＰＣ-ENGINE

「ハイパーウォーズ」で決定。反論は許しません。近頃ＰＣエンジンで遊んでないなぁ〜なんてユーザーの方も大満足していただけるデキである。ウチの編集部の担当Ｊ藤平大推薦。他には、「美少女戦士セーラームーンCollection」の旗揚げゲーム。というのは大ウソ。ちょっぴりテレる。

PG NEW RELEASE SCHEDULE 新作ソフトスケジュール

NEW RELEASE SCHEDULE

〈セガ〉価格未定
デューン
〈ヴァージンゲーム〉￥7800(予価)
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命
〈ビクターエンタテインメント〉￥8800(予価)
セルディス〜遥かなる大地〜
〈マイクロネット〉価格未定

■SUPER 32X

●95年内
三國志Ⅳ
〈光栄〉価格未定
●発売日未定
AfterBurnur Complete
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
サイバーブロール(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
STAR WARS Arcade(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
ステラーアサルト(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
Super Motocross(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
ＴＥＭＰＯ(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
ＤＯＯＭ(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
Ｖ．Ｒ．Ｄｅｌｕｘ(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
MOTHER BASE(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
メタルヘッド(仮題)
〈セガ〉価格未定(カートリッジ)
サージカルストライクＣＤ
〈セガ〉価格未定(CD-ROM)
シャドー・オブ・アトランティス(仮題)
〈セガ〉価格未定(CD-ROM)
ファーレンファイトＣＤ
〈セガ〉価格未定(CD-ROM)

■SEGA・SATURN

●11月
未定　麻雀悟空 天竺
〈シャノアール〉価格未定
クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険〜
〈セガ〉価格未定
バーチャファイター
〈セガ〉価格未定
ビクトリーゴール(仮題)
〈セガ〉価格未定
RACE DRIVIN'(仮題)
〈テンゲン〉価格未定
ＴＡＭＡ
〈テンゲン〉価格未定
●12月
未定　ＭＹＳＴ
〈サンソフト〉価格未定
●年内発売予定
グレイテストナイン(仮題)
〈セガ〉価格未定
ゲイルレーサー
〈セガ〉価格未定
新・忍伝(仮題)
〈セガ〉価格未定
真説・夢見館 扉の奥に誰かが…
〈セガ〉価格未定
スターケイド(仮題)
〈セガ〉価格未定
ダイダロス(仮題)
〈セガ〉価格未定
バーチャ・ハングオン(仮題)
〈セガ〉価格未定
Van Battle
〈セガ〉価格未定
ペブルビーチ・ゴルフリンクス(仮題)
〈セガ〉価格未定
マスターズ(仮題)
〈セガ〉価格未定
ＲＡＭＰＯ
〈セガ〉価格未定
Wanchai Connection
〈セガ〉価格未定
●95年1月
未定　ゲームの達人
〈サンソフト〉価格未定
上海 万里の長城
〈サンソフト〉価格未定
●95年2月
未定　パチンコ
〈サンソフト〉価格未定
●95年発売予定
クォ・バディス
〈グラムス〉価格未定
コットン2
〈サクセス〉価格未定
●発売日未定
囲碁(仮題)
〈アスキー〉価格未定
将棋サターン(仮題)
〈アスキー〉価格未定
ダービースタリオン・サターン(仮題)
〈アスキー〉価格未定
ＤＤ(仮題)
〈アスキー〉価格未定
麻雀武蔵(仮題)
〈アスキー〉価格未定
バミューダトラアングル(仮題)
〈アスク講談社〉価格未定
プロ麻雀 極(仮題)
〈アテナ〉価格未定
Ａ．Ⅳ．
〈アートディンク〉価格未定
バーチャルＧＰ(仮題)
〈アトラス〉価格未定
３Ｄ麻雀
〈イマジニア〉価格未定
〜制服伝説〜プリティファイターＸ(仮題)
〈イマジニア〉価格未定
三國志Ⅳ
〈光栄〉価格未定
ハイパーダービー(仮題)
〈ＣＳＫ総合研究所〉価格未定
アイスホッケー(仮題)
〈セガ〉価格未定
エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮題)
〈セガ〉価格未定
輝水晶伝説アスタル
〈セガ〉価格未定
グランレーサー(仮題)
〈セガ〉価格未定
サイドポケット(仮題)
〈セガ〉価格未定
シムシティ2000
〈セガ〉価格未定
デイトナＵＳＡ
〈セガ〉価格未定
トムキャットアレイ・サターン(仮題)
〈セガ〉価格未定
ドゥーム2(仮題)
〈セガ〉価格未定
バスケットボール・サターン(仮題)
〈セガ〉価格未定
バーチャテニス(仮題)
〈セガ〉価格未定
パンツァードラグーン
〈セガ〉価格未定
ピンボール マリーナ
〈セガ〉価格未定
ファンタジーアース(仮題)
〈セガ〉価格未定
ブルーシード
〈セガ〉価格未定
魔法騎士(マジックナイト)レイアース
〈セガ〉価格未定
リグロードサーガ(仮題)
〈セガ〉価格未定
ルクソー・カジノ(仮題)
〈セガ〉価格未定
バーチャレーシング サターン
〈テンゲン〉価格未定
ファイアープロレスリングＩＮサターン
〈ヒューマン〉価格未定
慶応遊撃隊2(仮題)
〈ビクターエンターテインメント〉価格未定
４Ｄボクシング(仮題)
〈ビクターエンターテインメント〉価格未定
メタルファイターＭＩＫＵ(仮題)
〈ビクターエンターテインメント〉価格未定
重装機兵レイノス2(仮題)
〈メサイヤ〉価格未定

■GAME GEAR

●11月
11日　ソニック＆テイルス2
〈セガ〉￥3800
未定　イチダントアールＧＧ
〈セガ〉￥3800(予価)
魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜
〈セガ〉￥5500(予価)
●12月
未定　ぷよぷよ通(2)
〈コンパイル〉価格未定
シルヴァンテイル
〈セガ〉￥4800(予価)
魔法騎士(マジックナイト)レイアース
〈セガ〉￥4800(予価)
餓狼伝説スペシャル
〈タカラ〉価格未定
サムライスピリッツ
〈タカラ〉価格未定
●年内発売予定
イッチー＆スクラッチー グリグリ大追跡
〈アクレイムジャパン〉価格未定
モンスタートラック
〈アクレイムジャパン〉価格未定
●95年1月
未定　ぎゃんぶるパニック(仮題)
〈セガ〉￥3800(予価)
●発売日未定
ＳＴＡＲＧＡＴＥ(仮題)
〈アクレイムジャパン〉価格未定
ガンスターヒーローズ
〈セガ〉￥3800(予価)
フレッド・カプルス ゴルフ(仮題)
〈セガ〉￥3800(予価)
テレビアニメスラムダンク
〈バンダイ〉価格未定

■PLAY STATION

●12月
上旬　熱血親子
〈テクノソフト〉価格未定
喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター
〈フォーラム〉価格未定
未定　宝魔ハンター・ライム
〈アスミック〉価格未定
Falkata
〈ガスト〉価格未定
極上パロディウス DELUXE PACK
〈コナミ〉価格未定
実況パワフルプロ野球'95
〈コナミ〉価格未定
ツインビー 対戦ぱずるだま
〈コナミ〉価格未定
マージャンステーション 麻神
〈サンソフト〉価格未定
クライム・クラッカーズ
〈ＳＣＥ〉価格未定
ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ
〈ＳＣＥ〉価格未定
ＶＩＣＴＯＲＹ ＺＯＮＥ
〈ＳＣＥ〉価格未定
モーターＴＯＯＮグランプリ
〈ＳＣＥ〉価格未定
ＴＡＭＡ
〈テンゲン〉価格未定
リッジレーサー
〈ナムコ〉価格未定
ＫＩＮＧ'Ｓ ＦＩＥＬＤ(仮題)
〈フロム・ソフトウェア〉価格未定
メタルジャケット
〈ポニーキャニオン〉価格未定
ツインゴッデス
〈ポリグラム〉価格未定
●年内発売予定
柿木将棋(仮題)
〈アスキー〉価格未定
Ａ．Ⅳ．
〈アートディンク〉価格未定
麻雀悟空 天竺
〈シャノアール〉価格未定
「雷電」シリーズ(仮題)
〈セイブ開発〉価格未定
がんばれ森川君2号(仮題)
〈ＳＣＥ〉価格未定
●95年2月
未定　ハイパリオン
〈タイトー〉価格未定
●95年3月
未定　囲碁ＰＳ-Ｘ(仮題)
〈アスキー〉価格未定
●95年4月
未定　フォーメーションサッカー(仮題)
〈ヒューマン〉価格未定
●95年6月
未定　東京シャドー
〈タイトー〉価格未定
●95年8月
未定　ハイパー囲碁(仮題)
〈アスク〉価格未定
●95年内発売予定
アクアノートの休日
〈アートディンク〉価格未定
ヴァンパイア

〈カプコン〉価格未定
プリンセスメーカー３
〈ガイナックス〉価格未定
幻想 水滸伝
〈コナミ〉価格未定
アーク・ザ・ラッド
〈ＳＣＥ〉価格未定
1950アメリカンドリーム
〈ＳＣＥ〉価格未定
藤丸地獄変
〈ＳＣＥ〉価格未定
ポポロクイズ物語
〈ＳＣＥ〉価格未定
レッド・プライム（仮題）
〈ＳＣＥ〉価格未定
ソフエルファンタジア（仮題）
〈ソフエル〉価格未定

●発売日未定
ダービースタリオンＰＳ-Ｘ（仮題）
〈アスキー〉価格未定
サイバースレッド
〈ナムコ〉価格未定
スターブレードα（仮題）
〈ナムコ〉価格未定

未定　スーパーストリートファイターIIＸ
〈カプコン〉￥8800（予価）
ポリスノーツ～パイロットディスク～
〈コナミ〉価格未定

●12月
２日　卒業　FINAL
〈シャーロック〉￥9800
未定　眠れぬ夜の小さなお話
〈アミューズ〉価格未定
ぼのぐらし
〈アミューズ〉価格未定
フラッシュバック
〈インタープレイ〉￥8800
囲碁道場
〈ＥＡビクター〉￥12800
ツイステッド（仮題）
〈ＥＡビクター〉￥8800
ドライビング（仮題）
〈ＥＡビクター〉￥8800
ベルゼリオン
〈ヒューマン〉価格未定

●年内発売予定
PENTHOUSE VIRTUAL PHOTO SHOOT
〈アポロン〉価格未定

●95年１月
未定　セサミストリート ナンバーズ（仮題）
〈ＥＡビクター〉￥7800

●95年７月
未定　横町４丁目おばけ屋敷
〈ワープ〉￥4800（予価）

●95年発売予定
ポリスノーツ
〈コナミ〉価格未定

●発売日未定
テーマパーク
〈ＥＡビクター〉価格未定
TETSUJIN RETURNS（仮題）
〈シナジー幾何学〉価格未定
美少女戦士セーラームーンＳ
〈バンダイ〉価格未定
モンタナ・ジョーンズ
〈フューチャー・パイレーツ〉価格未定

■３ＤＯ

●11月
平田昭吾インタラクティブ童話「イソップものがたりVol.1」
〈エルコム〉￥4800
平田昭吾インタラクティブ童話「しらゆきひめ」
〈エルコム〉￥4800
Ｊリーグバーチャルスタジアム
〈ＥＡビクター〉￥9800
スターコントロール２
〈ＢＭＧビクター〉￥8800
パタンク
〈ＢＭＧビクター〉￥6800
18日　上海 万里の長城
〈ＥＡビクター〉￥7800
バトルピンボール
〈日本データワークス〉￥7800
西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 東京～南紀白浜連続殺人事件
〈パック・イン・ビデオ〉￥12800
オフワールドインターセプタ
〈ＢＭＧビクター〉￥8800
トムカイトのハイパーゴルフ
〈ＢＭＧビクター〉￥9800
下旬　シュトラール
〈メディアエンターテイメント〉￥8800

■NEOGEO

●11月
下旬　痛快ガンガン行進曲
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
ベースボールスターズ
〈ＳＮＫ〉価格未定（CD-ROM）

●12月
15日　真サムライスピリッツ
〈ＳＮＫ〉価格未定（CD-ROM）
下旬　ゴーストパイロット
〈ＳＮＫ〉価格未定（CD-ROM）
未定　ダブルドラゴン
〈テクノスジャパン〉（業務用）
超人学園ゴウカイザー
〈テクノスジャパン〉（業務用）

●年内発売予定
クロススウォード
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
ニンジャコマンドー
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
ニンジャコンバット
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
マジシャンロード
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
ラギ
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）
ラリーチェイス
〈ＡＤＫ〉価格未定（CD-ROM）

●95年１月
下旬　ミューティションネイション
〈ＳＮＫ〉価格未定（CD-ROM）

●発売日未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
〈ＳＮＫ〉価格未定（CD-ROM）
真サムライスピリッツ
〈ＳＮＫ〉価格未定（カートリッジ）
ダブルドラゴン
〈テクノスジャパン〉価格未定（カートリッジ）
超人学園ゴウカイザー
〈テクノスジャパン〉価格未定（カートリッジ）

■ＰＣ-ＥＮＧＩＮＥ

●11月
15日　ハイパーウォーズ
〈ハドソン〉￥6800
18日　電脳天使～デジタルアンジュ～
〈徳間書店インターメディア〉￥7800（予価
）
25日　ゲッツェンディーナー
〈ＮＥＣホームエレクトロニクス〉￥78
00（AC対応）
〈徳間書店インターメディア〉￥7800（予価）
25日　ゲッツェンディーナー
〈NECホームエレクトロニクス〉￥7800（AC対応）
未定　美少女戦士セーラームーンCollection
〈バンプレスト〉￥8800
とらべらーず！～伝説をぶっとばせ～
〈ビクターエンタテインメント〉￥8800

●12月
23日　卒業II　Neo generation
〈リバーヒルソフト〉￥8800（AC対応）
上旬　ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女 VS JWP
〈ヒューマン〉￥8400（AC専用）
未定　雀神伝説
〈NECホームエレクトロニクス〉￥6900（AC専用）
２１エモン　めざせホテル王
〈ＮＥＣホームエレクトロニクス〉￥6800
プリンセスメーカー１
〈ＮＥＣホームエレクトロニクス〉￥8800
マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
〈ナグザット〉価格未定（AC対応）
ロードス島戦記II
〈ハドソン〉￥7200
愛・超兄貴
〈メサイヤ〉価格未定
アルナムの牙
〈ライトスタッフ〉￥8600

●年内発売予定
ルナティック・ドーン
〈アートディンク〉価格未定
餓狼伝説スペシャル
〈ハドソン〉￥6900（AC専用）

●95年１月
未定　メタルエンジェル２
〈パック・イン・ビデオ〉￥8900（予価）

●95年２月
未定　熱血レジェンド　ベースボーラー
〈パック・イン・ビデオ〉価格未定

●95年発売予定
銀河お嬢様伝説ユナ２
〈ハドソン〉価格未定
聖夜物語
〈ハドソン〉価格未定

●発売日未定
アンジェラス２～ホーリー・ナイト～
〈アスミック〉価格未定
姐（あねさん）
〈ＮＥＣアベニュー〉価格未定
サッカー（仮題）
〈ＮＥＣホームエレクトロニクス〉価格未定
ミサイルファイター
〈ＮＥＣホームエレクトロニクス〉価格未定
Ｌｉｎｄａ３（リンダキューブ）
〈NECホームエレクトロニクス〉価格未定（AC対応）
レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編
〈NECホームエレクトロニクス〉価格未定（AC対応）
空想科学世界ガリバー
〈ハドソン〉価格未定
天外魔境III
〈ハドソン〉価格未定（AC専用）
ドラゴンボールＺ　偉大なる孫悟空伝説
〈バンダイ〉￥8800
THE TV SHOW
〈ライトスタッフ〉価格未定
ブルーフォレスト物語
〈ライトスタッフ〉価格未定

ＳＳ

いよいよ発売も目前に迫ったセガ・サターン！　やっぱし「バーチャファイター」でしょう。ハッキリ言おうか、アーケード版以上の完成度。ＡＣ版当時のバグらしきものも整理されたっていうことだし。本体と同時購入は常識でしょう。「ＴＡＭＡ」もけっこういい仕上がりになってるぞ。

ＰＳ

ＰＳと言えば「極上パロディウスDELUXE PACK」「ツインビー対戦ぱずるだま」「実況パワフルプロ野球'95」のコナミ・タイトル３本に注目。スタートダッシュはこの３本に任せたって感じじゃないだろうか。あとは「モーター・トゥーン・グランプリ」。いいと思うよ、これ。

3DO

ここにきてようやく本来競合すべき各社32ビットが出揃ってその真価の問われる３ＤＯ。機能を限定した廉価版ハードも発売予定だし、楽しみなところ。で、推薦したいのは「ポリスノーツ～パイロットディスク～」と「Ｊリーグバーチャルスタジアム」。「ポリス…」は絶対買ってほしい。

NCD

11月のネオジオＣＤはいささか寂しい感じがしないでもないけど、10月14日はスゴカッたよなぁ、名作目白押しで。「マジシャンロード」「ラギ」「クロススウォード」「ラリーチェイス」他のＡＤＫ名作劇場だ！　昔からアーケードでプレイしている人には感涙ものではないだろうか。

ALL

すべてのハードを総合して考えて、11月はやっぱセガ・サターン、本体と同時に「バーチャファイター」購入っていうのが王道じゃないかと思うのだが、いかがかな？　実際、編集部でも数人が購入予定だしね（サンプルマシンはあるのに）。未来をお家に買って帰る。久しぶりにワクワク。

クローバー

オープン記念 高価買取り セール実施中



- 5本以上まとめると買取金合計にさらに1,000円アップで
- 10本以上まとめると買取金合計にさらに3,000円アップで **買い取ります!!**

☎06-649-5060

新作買取価格 スーパーファミコン

MR.NUTZ	¥3,000
シヴィライゼーション世界七大文明	¥7,000
UFO仮面ヤキソバン	¥2,500
豪血寺一族	TEL
スーパーラグビー	¥4,500
デモンズブレイゾン	¥4,500
キッドクラウンのクレイジーチェイス	¥4,000
舟木誠勝HYBRID.WRESTLER 闘技伝承	¥5,000
スーパーファミリーサーキット	¥4,200
フェーダ	¥5,000
SANKYO Fever フィーバー	¥5,000
かまいたちの夜	TEL
大爆笑人生劇場～大江戸日記～	¥5,000
ヒューマングランプリIII	¥5,000
バイク大好走り屋魂	¥4,000

スーパーファミコン

この表以外の商品も買い取ります。
電話で確認して下さい。

R-TYPEIII	¥2,500
R.P.M.レーシング	¥2,500
あさめしまえにゃんこ	¥4,000
アメリカ横断ウルラクイズ	¥3,500
アラジン	¥3,200
トーハトーヴォ物語	¥3,500
いただきストリート2	¥4,500
伊藤果六段の将棋道場	¥4,000
ウイニングポスト	¥2,000
エアーマネジメントII	¥6,000
エイリアン3	¥1,800
SDガンダムGX	¥5,000
SD機動戦士ガンダム2	¥3,300
F-1 グランプリIII	¥4,000
F-15スーパーストライクイーグル	¥4,100
押忍!空手部	¥4,000
オセロワールド	¥4,500
弟切草	¥4,000
カービィーボウル	¥TEL
仮面ライダー	¥4,500
カリフォルニアゲームズII	¥3,000
がんばれゴエモン2奇天烈	¥3,800
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	¥2,000
鬼神降臨伝ONI	¥4,000
ゲゲゲの鬼太郎	¥3,300
決戦!ドカポン王国IV 一伝説の勇者たち一	¥3,300
甲子園3	¥4,500
GS美神	¥4,200
鋼鉄の騎士2 一砂漠のロンメル軍団一	¥4,100
コズモギャング・ザ・パズル	¥3,800
コズモギャング・ザ・ビデオ	¥3,100
サイドポケット	¥2,000
The 心理ゲーム	¥4,000
The 麻雀闘牌伝	¥3,500
サラブレッドブリーダーII	¥3,800
三國志III	¥4,500
サンサーラナーガII	¥3,600
サンダーバード	¥4,000
サイバーナイトII	¥3,500
サムライスピリッツ	¥TEL
ザ・ファイヤーメン	¥3,000
新日本プロレスバトルフィールドin闘強導夢	¥4,000
Jリーグサッカープライムゴール2	¥3,200
G2ジェノサイド	¥4,000
GP-1	¥3,500
Jリーグエキサイトステージ'94	¥3,800
史上最強のクイズ王決定戦SUPER	¥3,800
実況パワフルプロ野球'94	¥3,500
実戦パチスロ必勝法2	¥TEL
シムアント	¥5,800
Sim City	¥3,500
上海III	¥TEL
雀闘士銅羅王2	¥2,800
将棋風林火山	¥3,500
初段森田将棋	¥4,000
真・麻雀	¥3,000
真・女神転生II	¥2,300
ジャングルブック	¥3,800
ジグソーパーティー	¥3,300
超原人	¥3,500
SUPER蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥3,300
スーパー囲碁・碁王	¥3,000
スーパーUNO	¥4,500
スーパーエアダイバー	¥4,500
SUPER HQ	¥3,800
スーパーカジノ・シーザースパレス	¥3,500
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥7,000
スーパー将棋	¥3,000
スーパー将棋2	¥4,000
スーパー人生ゲーム	¥5,000
スーパースターウォーズ・帝国の逆襲	¥4,000
スーパー倉庫番	¥4,200
スーパー大航海時代	¥3,500
スーパーテトリス2+ボンブリス	¥4,000
スーパーテトリス2+ボンブリス限定版	¥4,500
スーパードラッケン	¥3,000
スーパー信長の野望 全・国・版	¥2,500
スーパーバトルタンク2	¥3,500
スーパーファミスタ3	¥3,500
スーパーファミリーテニス	¥3,800
す～ぱ～ぷよぷよ	¥4,500
スーパーボウリング	¥3,200
スーパーボンバーマン	¥3,200
スーパーボンバーマン2	¥4,200
スーパー麻雀2 本格4人打ち!	¥4,500
スーパーマリオカート	¥4,000
スーパーマリオコレクション	¥4,200
スーパー桃太郎電鉄II	¥4,000
スーパー4WD THE BAJA	¥3,200
スーパーマリオワールド	¥3,200
スーパーパチンコ	¥4,300
すごいへべれけ	¥2,000
スズカエイトアワーズ	¥3,200
ステルス	¥3,500
スペースインベーダー	¥2,500
スーパーフォーメーションサッカー'94	¥3,500
スーパードッグファイト	¥5,000
スーパービリヤード～チャンピオン	¥4,000
スレイヤーズ	¥4,000
スーパーストリートファイター	¥TEL
スラップスティック	¥4,300
スーパーF1サーカス3	¥4,000
スーパーパワーリーグ2	¥4,000
スーパー高校野球・一球入魂	¥3,500
スーパー花札	¥4,000
スパークスター	¥3,000
スーパーブラックバス	¥3,000
スーパーブラックバス2	¥TEL
ゼロヨンチャンプRR	¥5,000
装甲騎兵ボトムズ	¥3,800
ソードワールドSFC2	¥4,000
ダークキングダム	¥3,500
ダービージョッキー～騎手王への道	¥3,800
ダービースタリオンII	¥5,000
対局囲碁ゴライアス	¥5,000
大航海時代II	¥4,500
大閤立志伝	¥3,000
ダウンザワールド	¥3,800
大戦略エキスパート	¥4,500
第3次スーパーロボット大戦	¥3,800
超時空要塞マクロス・スクランブルバルキリー	¥3,800
つり太郎	¥4,500
土屋圭市の首都高バトル	¥4,000
提督の決断	¥5,500
デザエモン	¥6,000
テコンドー	¥3,800
デザートファイター・砂の嵐作戦	¥4,200
デュアルオーブ 精霊珠伝説	¥3,200
天使の詩～白き翼の祈り～	¥3,000
テトリスフラッシュ	¥3,500
トップマネジメントII	¥5,500
トップレーサー2	¥3,500
ドラえもん のび太と妖精の国	¥3,000
ドラえもん2～のび太のトイズランド～	¥3,200
トルネコの大冒険	¥2,500
ドラゴンボール超武闘伝3	¥TEL
ドラゴンクエストV	¥2,000
ナイツオブザラウンド	¥3,000
バズー!魔法世界	¥3,500
ナムコットオープン	¥3,000
パイロットウィング	¥2,000
パチ夫くんスペシャル	¥3,000
パチ夫くんスペシャル2	¥4,200
パチンコウォーズ2	¥3,700
パチンコ物語 パチスロもあるでよ	¥3,000
バトルテック	¥3,000
遥かなるオーガスタ	¥3,800
遥かなるオーガスタ2	¥4,500
パロディウスだ	¥2,000
ハロー!パックマン	¥4,000
美少女戦士セーラームーンR	¥3,500
美女と野獣	¥3,000
美少女戦士セーラームーンS	¥2,000
必勝スリーセブンファイターII	¥3,500
ヒューマングランプリ3	¥5,000
ファーストクィーン オルニック戦記	¥3,200
ファイナルファンタジーIVイージータイプ	¥3,000
ファイナルファンタジーVI	¥3,200
FIFA インターナショナルサッカー	¥3,000
プロ麻雀「極」II	¥4,800
ファイプロ女子オールスタードリームス	¥2,000
ペブルビーチの波濤	¥3,700
へべれけのぽぷーん	¥2,500
本格麻雀 徹萬	¥3,800
MOTHER2 ギーグの逆襲	¥3,800
麻雀大会II	¥TEL
麻雀悟空 天竺	¥4,500
ミュータントウォーリアーズ	¥2,500
ミラクルガールズ	¥3,800
METAL MAX2	¥2,000
モノポリー	¥4,000
YAIBA	¥3,800
夢幻の如く	¥3,300
UFO仮面ヤキソバン	¥TEL
横山光輝の三国志2	¥3,000
ヨーロッパ戦線	¥4,000
ラスベガスドリーム	¥3,500
ライブ・ア・ライブ	¥4,000
雷電伝説	¥3,000
リーディングジョッキー	¥TEL
リブルラブル	¥TEL
リーサルエンフォーサーズ	¥3,500
リーディングカンパニー	¥3,800
Lemmings2	¥3,000
ワイアラエの奇蹟	¥3,800
ワイルドトラックス	¥3,000
笑っていいとも!タモリンピック	¥3,300

買取り価格は相場により変動します。

買い取り申し込みの方法

① クローバーの買い取りセンターへ電話をする



② 申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③ 到着後3日以内に現金書留にて代金を送ります



ハード高価買取り

スーパーファミコン	¥10,000	プレイステーション	¥40,000
NEOGEO CD	¥35,000	3DO リアル	¥25,000
セガサターン	¥40,000	ゲームボーイ	¥3,000

本体は、使用程度によって値段がかわります。
まず、TELにて確認して下さい。

買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

キリトリ

買取申し込書(保護者承諾書)　受付番号

フリガナ お名前	電話
フリガナ 住所 〒	
生年月日 大・昭・平　年　月　日	年令　才 / 保護者のお名前　㊞
売りたいソフト	

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

TVゲーム・ソフト・ハード高額買い取り宣言 クローバー

TVゲーム・ソフト・ハード高額買い取り宣言!! クローバー

TVゲーム・ソフト・ハード超激安宣言!! クローバー



通信販売

TVゲーム安売王 クローバー

受付時間 朝10：00～夕方7：00(水曜定休日)

☎06-649-5060

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。
■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます。
■18才未満の方は保護者の許可が必要です。

〒556大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

OPEN SALE

新作予約受付中

特別価格

11/25発売SFかまいたちの夜 ¥10,800→35%off 7,020円

12/9発売SFスーパー桃太郎電鉄3 ¥9,500→35%off 6,175円



新作商品をお買い上げの方、もしくは中古ソフトを5点以上売っていただいたお客様、抽選の上3名様にヘッドホンステレオプレゼント。

新作予約

スーパーファミコン

11/11	実況 ワールドサッカー	¥6,980
11/11	ファイヤーファイティング	¥6,990
11/18	スーパー五目将棋	¥6,660
11/18	モンスターメーカーキッズ	¥6,440
11/18	武田修宏のスーパーリーグサッカー	¥6,990
11/18	ミリティア	¥6,180
11/24	全国高校サッカー	¥6,980
11/25	スーパー麻雀３辛口	¥6,980
11/25	スキーパラダイス	¥6,280
11/25	バトルサッカー２	¥6,160
11/25	ただいま勇者募集中おかわり	¥6,990
11/26	スーパードンキーコング	T E L
中 旬	花の慶次	T E L
下 旬	遊人雀獣学園	¥6,980
未 定	パニックインなかよしワールド	¥4,980
	大貝獣物語	¥6,860

11/25	かまいたちの夜	¥10,800(予価)→35%引・¥7,020
11/25	大爆笑人生劇場～大江戸日記～	¥未定→35％引
11/18	海釣り名人ースズキ編ー	¥9,800→30%・¥6,860
11/18	競輪王	¥9,980→¥6,986
11/11	ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー２	¥9,500(予価)→30％引
12 月	ドラエもん３ のび太と時の宝王	¥9,500→30％引
11/中	スーパー 桃太郎電鉄III	¥未定→35％引
12/23	卒業 Neo generation	¥8,800→30％引
12 月	ザ・グレイトバトルⅣ	¥9,600→30％引
12 月	エストポリス伝記II	¥未定→30％引
94 年	アレサII	¥未定→30％引
12 月	花札王	¥8,980・30%→¥6,286
12 月	FULLPOWER	¥未定→30％引
12 月	デザエモン(再)	¥12,800→¥8,960
12 月	蒼き伝説シュート	¥未定→30％引
12 月	ブレス オブ ファイヤーII	¥未定→30％引
12 月	ロックマンX２	¥9,800→30％引
12 月	スーパーテトリス３	¥未定→T E L
12 月	がんばれ ゴエモン3～獅子重録兵衛のからくり卍固め～	¥9,800→30％引
12 月	上旬 決戦 ドカポン 3.2.1～嵐を呼ぶ友情～	¥9,600→¥6,048
12/16	横綱物語(再)	¥9,800→¥6,660

その他新品多数あり、20%以上OFF一部商品除くTELにて。
販売価格は変更する場合があります。かならずTELにて確認して下さい。

品切れの場合はご了承下さい。

新品大特価

スーパーファミコン

ドラゴンボールIII	TEL大特価
ダウンザワールド	¥6,780
スーパーブラックバス２	¥6,990
スーパーブラックバス１	¥6,370
マザー２	TEL大特価
テトリスフラッシュ	¥5,980
スラップスティク	¥6,900
セーラームーンS	大特価
実戦パチスロ必勝法	¥3,500
実戦パチスロ必勝法２	¥6,980
きぐるみ大冒険	大特価¥1,980
ソードSFCワールド２	¥6,890
ゼロヨンチャンプ	大特価
首都高バトル	大特価
スーパーストリートファイターII	¥6,980
ライブ ア ライブ	¥6,890
スーパーハリキリスタジアム２	¥6,890
スーパー三国志	¥6,990
ラリーニクソンバスフィッシング	¥7,150
サンリオ上海	¥4,880
スーパー囲碁碁王	¥7,400
サムライスピリッツ	大特価
アラジン	¥3,700
餓狼伝説スペシャル	¥3,980
スーパーファミリーサーキット	¥6,180
SANKYO Fever! フィーバー	T E L
デモンズブレイゾン	¥6,890
ミスターナッツ	¥6,180
豪血寺一族	T E L
UFO仮面ヤキソバン	¥3,980
キットクラウンのクレイジーチェス	¥6,280
スーパーラクビー	¥6,300
イルバニアン城	T E L
真・女神転生.if	T E L
船木誠勝ハイブリッドレスラー	T E L
フェーダ	T E L
ノスフェラトゥ	¥5,980
シヴィライゼーション	T E L
ヘラクレスの栄光Ⅳ	¥6,980
卒業番外篇	T E L
スーパーカジノ２	¥6,980
本格麻雀●萬II	T E L
デザエモン	¥9,600
スーパー麻雀	¥6,660
ファイヤーエンブレム	¥3,980
カービーボール	¥5,980
ドラゴンクエストⅠ．II	¥3,980
麻雀戦国物語	¥5,980
スーパーマリオコレクション	¥6,980
スーパーマリオワールド	¥6,980
スーパーマリオカート	¥6,980
真麻雀	¥3,980
幽遊白書２	¥2,980
ロックマンX	¥4,980
ヒューマングランプリIII	¥7,350

SUPER CD

イースⅣ	¥2,680
ウィンズオブサンダー	¥3,400
機装ルーガ	¥3,500
サークIII	¥5,070
ザ・デビスカップテニス	¥ 860
真・女神転生	¥3,360
スーパー麻雀大会	¥2,180
ゼロウィング	¥ 600
セクシーアイドル麻雀	¥5,950
ソーサリアン	¥1,900
太平記	¥ 800
誕生	¥5,380
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥2,680
ドラえもん	¥1,980
熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	¥1,280
信長の野望 全国版	¥3,500
パワーゴルフ２	¥1,500
ブライII	¥1,200
ホラーストーリー	¥1,000
麻雀レモンエンジェル	¥2,340
モンスターメーカー	¥1,980
ヤワラ２	¥5,370

MEGA・CD

アイオブザビホルダー	¥5,192
アーネストエバンス	¥1,080
ファイナルファイトCD	¥ 980
コズミックファンタジー	¥1,000
スイッチ	¥1,200
クイズスクランブル	¥3,984
ワンダードッグ	¥4,736

PC Hu Card

ストリートファイターIIダッシュ	¥ 760
ボンバーマン94	¥1,500
ポピュラス	¥ 900

ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

TVゲーム・ソフト・ハード超激安クローバー

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

着払いOK！5本以上

(ソフトを送る時の送料は、当社負担)

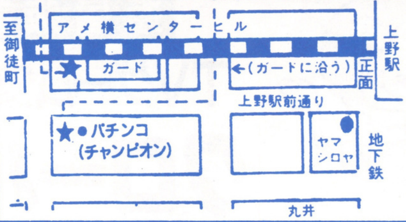
送金手数料無料サービス

(買取金額から引かれませんので安心)

ビックワン1号店
パチンコ屋チャンピオンの前の通路を入る

ビックワン2号店
☎03(3833)6839

※電話が混雑する場合2号店にもTEL下さい。





のフリーダイヤルでどうぞ 0120(6666)98

●ゲームボーイソフト

●ゲームボーイソフト(箱,説つき)

- アメリカ横断ウルトラクイズ4 ¥1500
- ウィザードリィ外伝III ¥1500
- エレベーターアクション ¥1000
- オセロワールド ¥1800
- ONI 4 ¥1200
- 魂斗羅スピリッツ ¥1500
- ザ・グレイトバトル外伝2 ¥1200
- 三国志 ¥1800
- スーパー桃太郎電鉄II ¥1500
- スーパーマリオランド2 ¥1200
- スーパーマリオランド3 ¥1200
- クレヨンしんちゃん4 ¥1500
- スペースインベーダー ¥1000
- 競馬貴族EX94 ¥1500
- GB原人2 ¥1200
- T.M.N.T3 ¥1200
- 的中ラッシュ ¥1500
- ドンキーコング ¥1500
- 熱闘サムライスピリッツ ¥1800
- 熱闘餓狼伝説 ¥1800
- 信長の野望 ¥1800
- 馬券王3 ¥1500
- パチ夫くん ¥1300
- ファミスタ3 ¥1500
- ミッキーマウス5 ¥1200
- 女神転生外伝II ¥1800
- モノポリー ¥1500
- 幽遊白書3 ¥1300
- カービィーのピンボール ¥1200
- 剣勇伝説YAIBA ¥1300
- ロックマンワールド5 ¥1500

●メガドライブソフト

●メガドライブソフト(箱,説つき)

- アウトランナーズ ¥2500
- アドバンスド大戦略 ¥1500
- F117ステルス ¥2500
- NBAバスケット94 ¥2500
- 尾崎直道のマスターズ ¥1500
- 片山まさゆきの麻雀道場 ¥1800
- ガントレット ¥2500
- キャプテン翼 ¥2500
- Jリーグプロストライカー2 ¥2800
- シャイニングフォースCD ¥2800
- スーパー忍 ¥1800
- スーパーストリートファイターII ¥3800
- 魂斗羅ザハードコア ¥3000
- ダイナマイトヘッディー ¥2500
- 大航海時代II ¥3800
- T2アーケードゲーム ¥1500
- 提督の決断 ¥4000
- テクモNBAバスケットボール ¥2500
- ハイパーダンク ¥2800
- 遥かなるオーガスタ ¥2800
- パルスマン ¥2500
- バーチャレーシング ¥2000
- バンパイアキラー ¥2500
- FIFAナショナルサッカー ¥2800
- 美少女戦士セーラームーン ¥3000
- ラングリッサー ¥2000
- ラングリッサーII ¥3000
- レッスルボール ¥1500
- レベルアサルト ¥2500
- ロックマンメガワールド ¥3000

★新作ソフトの超お得な交換！

◀左側の買取表にのっているソフトで新作ソフトと交換OK!!

●スーパーファミコンソフト 買取金額¥8,000分でOK

➡キャプテン翼V
➡スーパーファイヤープロレススペシャル
➡かまいたちの夜

※交換したいソフトが決まったら電話で受付番号を確認して下さい。★その他のソフトも受付しています。

※受付番号がない場合は交換受付できません。

尚、ソフトの送料サービス！その他の新作ソフトも受付ています！

※わからない事があったらどんどん電話してネ！

●PCソフト

●PCエンジンソフト(箱,説つき)

- 栄冠は君に ¥3000
- 3×3EYES ¥3000
- 雀偵物語III ¥2500
- スーパーリアル麻雀PIVカスタム ¥2500
- ゼロヨンチャンプII ¥2500
- 卒業 ¥3000
- ドラゴンナイトIII ¥2000
- ときめきメモリアル ¥3800
- ネオ・ネクタリス ¥2500
- PCパチスロアドベンチャー ¥2000
- 美少女戦士セーラームーン ¥3000
- ぷよぷよCD ¥2500
- 初恋物語 ¥2800
- 麻雀悟空スペシャル ¥2000
- 森田将棋PC ¥2000
- ロードス島戦記 ¥2000

通販交換 買取方法

●宅急便か郵便小包で、下記まで申込書(別の用紙でもOK)といっしょに送って下さい。(わからない事はどんどん電話で聞いてネ！)

《交換・買取》どちらかに○をつけて下さい。平成　年　月　日

ご住所〒	TEL　　才
お名前(フリガナ)	保護者のお名前　印

●交換したいソフト名 ●売りたいソフト名			

※売りたい品物が書ききれない時は、別の紙に書いて送って下さい。※18才未満の方は必ず保護者の欄に御記入ください。

B ビッグワン

営業時間 AM10:00〜PM8:00

☎03(3831)0666
〒110 東京都台東区上野6-10-7
(アメ横プラザ第1通路5号)
FAX03(3831)0398

どこよりも高く買います!

★店頭買いとり大歓迎!

★どこよりも、お得なビッグワンからのニュース!!

無料サービス➡

★お問い合せは、通話料無料



●ゲームボーイ本体	¥4,000
●PCエンジンDuO-RX	¥15,000
●メガドライブ2	¥5,000
●スーパーファミコン	¥11,000
●ネオジオCD	¥25,000
●3DO REAL	¥25,000

●本体は使用程度によって値段が変わります●付属品がない場合は電話で確認して下さい。

★セガサターン
★NEO・GEO-CD
本体との交換は、
➡スーパーファミコン
ソフト¥45,000分
(ビッグワン買取金額)

※本体関係は除かれます。

★その他のソフトも1本から高く買います!

スーパーファミコン買取金額

※買取価格はソフトの発売時期・人気・説明書箱の有無によって変動します。

[あ]いただきストリート2	¥4000
●WIZAP	¥2800
●エアーマネジメント2	¥4000
●F1グランプリパートIII	¥3000
●F15ストライクイーグル	¥3000
●SDガンダムGX	¥4000
●オセロワールド	¥3800
●弟切草	¥3800
[か]カービィーボウル	¥3000
●鬼神降臨伝ONI	¥3500
●剣勇伝説YAIBA	¥2800
●甲子園3	¥3800
●極上パロディウス	¥3800
●コズモギャングザパズル	¥2500
●コズモギャングザビデオ	¥2500
[さ]ザ・ファイヤーメン	¥3000
●サムライスピリッツ	¥2800
●SANKYOフィーバーフィーバー	¥3800
●サンサーラナーガ2	¥3000
●Jリーグエキサイトステージ94	¥3800
●Jリーグプライムゴール2	¥3000
●実戦パチスロ必勝法2	¥3800
●実況ワールドサッカー	¥3500
●実況パワフルプロ野球94	¥3500
●上海III	¥3500
●真・女神転生if	¥TEL
●GP-1RS	¥TEL
●シムシティ	¥3000
●スーパーカジノ2	¥3500
●スーパードンキーコング	¥4000
●スーパーファミリーサーキット	¥3000
●スーパーラグビー	¥3000
●スーパーF1サーカス3	¥3000
●スーパーUNO	¥3000
●スーパーエアダイバー	¥3000
●スーパー三国志	¥3500
●スーパー上海ドラゴンズアイ	¥4000
●スーパー人生ゲーム	¥4000
●スーパーストリートファイターII	¥4000
●スーパー倉庫番	¥3000
●スーパーテトリス2ボンブリス	¥3800
●スーパードッグファイト	¥3500
●スーパー花札	¥3500
●スーパーパワーリーグ2	¥3500
●スーパーファミスタ3	¥3000
●スーパーファミリーテニス	¥3000
●スーパーフォーメーションサッカー94	¥4000
●シムアント	¥4000
●スーパーブラックバス	¥3500
●スーパーブラックバス2	¥TEL
●すーぱーぷよぷよ	¥3500
●スーパーボンバーマン	¥3000
●スーパーボンバーマン2	¥3800
●スーパーマリオカート	¥3500
●スーパーマリオコレクション	¥4000
●スーパーマリオワールド	¥2800
●スーパー桃太郎電鉄II	¥3800
●ステルス	¥2800
●スペースインベーダーオリジナル	※¥2500
●全国高校サッカー	¥3000
●ゼロヨンチャンプRR	¥4500
●ソードワールド2	¥3000
[た]大航海時代II	¥4500
●大戦略エキスパート	¥4000
●ダウンザワールド	¥3800
●ダービースタリオンII	¥4500
●超時空要塞マクロス	¥3000
●土屋圭市の首都高バトル	¥4500
●つり太郎	¥3800
●提督の決断	¥4800
●テコンドー	¥3000
●デモンズブレイゾン	¥3500
●テクモスーパーボウル2	¥3500
●ドリームバスケットボール	¥3000
●トップレーサー2	¥2800
●ドラえもん2	¥2800
●トルネコの大冒険	※¥2500
●デザエモン	¥4000
●ドラゴンクエストV	※¥2000
[な]ナムコットオープン	※¥2500
[は]パイロットウィング	※¥2000
●パチンコファン	¥3500
●パチスロ物語	¥3800
●パチスロラブストーリー	¥3000
●パチンコウォーズ2	¥3000
●遥かなるオーガスタ2	¥4000
●パロディウスだ	※¥2000
●ハローパックマン	¥3000
●早指し二段森田将棋	¥4500
●必殺パチンココレクション	¥3000
●必勝スリーセブンファイターII	¥3500
●ヒューマングランプリ3	¥3800
●美女と野獣	¥2800
●ファイナルファンタジーIV	※¥1800
●プロ麻雀極II	¥3000
●ペブルビーチの波濤	¥2800
●ヘラクレスの栄光4	¥3000
[ま]MOTHER2	¥3500
●麻雀大会II	¥3800
●マルチプレイバレーボール	¥2800
●ミッキーとミニーアドベンチャー	¥3000
●モノポリー	¥3000
[や]ヨーロッパ戦線	¥4000
[ら]雷電伝説	¥3000
●ラスベガスドリーム	¥3000
●ラリーニクソンのバスフィッシング	¥3800
●リブルラブル	¥2800
●ワイアラエの奇跡	¥3000
●ワイルドトラックス	¥3000

ファミコンソフト買収金額

●オセロ	¥1800
●いただきストリート	¥1500
●ギャラガ	¥1500
●雀豪	¥2000
●上海II	¥2800
●スーパーマリオ3	¥1500
●スーパー桃太郎電鉄	¥1500
●スペースインベーダー	¥1500
●第二次スーパーロボット大戦	¥1500
●谷川浩司の将棋指南II、III	¥2000
●テトリス2	¥1800
●東京パチスロ2	¥1800
●パックマン	¥1800
●ファミスタ94	¥1500
●ぷよぷよ	¥2000
●ボンバーマンII	¥2000
●メタルスレイダーグローリー	¥2000
●役満天国	¥2000

★その他のファミコンソフト(箱、説ナシ)高価買取中!!

その他●中古ソフト●PCHuカードも高く買います。

名機を超えて新登場！

PROFESSOR SF

スーファミ用ゲーム
エンハンスマシン

信頼の最新最強で新発売！

従来当社で販売のドクターSFⅢを超え
さらにプロフェッサーSFはドクターSFⅥ（SFⅢのモデルチェンジ機種）をも超えた!!

ゲーム開発のサポートマシンとしても使えるスーパーマシン。

スーファミゲームをディスクに書きかえる！

話題のスーパーファミコン用ディスクドライブの中での最上位機種。
同様機種の中で最大のメモリサイズ（最大128メガに拡張可能）を実現！
しかも日本語表示・パソコン&CDドライブインターフェイス内蔵、他、機能満載でこの低価格。
スーファミカセットを市販の3.5インチフロッピー（1枚約100円）にコピー。
あとはカセットを抜いてもゲームができる！もちろんゲームのスピード、画質、内容、音楽等は変わらず、又ゲーム途中にフロッピーを読みこむ必要なし、ゲームの改造もできる。これらの事がパソコンいらずこれ1台でできる画期的マシン。プロフェッサーSF。末長くお使いいただくために…
ハイパワー&ハイキャパシティ、限界をこえて新登場。

注目!!
業界初！スーファミ用オリジナルHソフト（18禁）体験版付！他社に出来ないサービスです。パスワードで……



SFⅥの全機能に日本語版表示機能を搭載！
プロフェッサーSFは当社コンセプトがおくる他社発売機種をひきはなしてのバックアップマシンの中の最上、最強モデルです。

ゲーム開発のプロも使っている最高機種!!

24メガモデル ~~定価¥68,000~~が **¥39,800！**

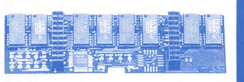
32メガモデル ~~定価¥78,000~~が **¥49,800！**

＊消費税込み。送料はどちらも¥700

〔プロフェッサーSF＝ゲームドクターSFⅥ＋日本語表示機能＋α〕

プロフェッサーSFの高機能

その1：日本語表示！
ひらがなとカタカナを両方使って表示するので見やすさ抜群！当社が日本語訳を作成。他社で販売のゲームドクターSFⅥにはこの機能はありません。他機種でのカタカナだけの表示よりもだんぜん見やすく高級。今までの英語・中国語表示も可能です。



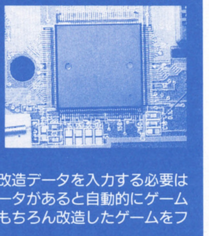
その2：最大メモリ128メガ！
他機種をよせつけずぶっちぎり！現在のゲームカセットの最大サイズ32メガのなんと4倍、スーファミカセットの限界メガ数を既に軽く突破。最大メモリに拡張すれば8メガのゲームなら違うゲームを16個も同時に本体内にストック可能。そして32メガのゲームでもセイブスクリーン（途中セイブ・無限復活レベル4）が可能。もちろん購入後でも安心して拡張でき、アフターフォローも万全。

その3：カセットSRAMのリード・ライト可能！
カセットのSRAM（RPG等でゲームの途中にセーブした成長したキャラ）をプロフェッサー本体のSRAMへ読込みOK。カセットをはずして遊ぶ時でも成長した所から始められる。また逆にプロフェッサーのSRAMからカセットのSRAMへ書込みOK。フロッピーにも保存でき、とても便利&カセットが古くなっても安心。

その4：世界初！パソコン&CDROMドライブ接続用インターフェイスを内蔵！



ハイレベルのカスタムチップ（プロフェッサー専用IC）にインターフェイスを内蔵。インターフェイスを別に購入する手間と予算はいりません。パソコン（IBM-PC/AT互換機）や専用CDROMドライブと直接接続が可能。例えばバックアップしたゲームをIBM-PCのハードディスクに保存しゲームをハードディスクから高速ロード・実行できます。



その5：オートインコードで改造データ自動入力！
改造データファイルを作りフロッピーに保存しておけば、ゲームをやるたびに改造データを入力する必要はありません。改造データファイルは簡単に作れます。ゲームに一致する改造データがあると自動的にゲームを改造してくれます。プロテクト解除コードをこのファイルに保存可能です。もちろん改造したゲームをフロッピーに保存・読込みも可能。

その6：話題の機能はすでに搭載。
SRAM256K内蔵。マルチ機能（最大同時に16ゲーム）、スロー&リプレイ機能、ゲーム改造、リバイバル機能、別売DSPアダプタ、ディスクは市販の3.5インチフロッピー2DDと2HD両方とも使用可能、フロッピーのダビング・フォーマット（720K、1440K、1600K）、ファイルの消去・名前変更、スーファミの電源OFFでもメモリ内にゲームは残る、セルフテスト、メニュー画面操作、その他機能満載。親切な日本語マニュアル付。

保証は安心の6ヶ月

CDROMドライブ

¥44,800 税込、送料¥1,200



CDROMドライブはゲームドクターSFⅢ、SFⅥ、プロフェッサーSFのどれでも動作可能です。詳しくは資料請求か、お電話でお問い合わせ下さい。

Xターミネータ2

(XT2)



カセットのゲーム改造ならこれ。マニアは知ってる超人気ゲーム改造機。スーファミに差して、その上にカセットを差す。改造データを自分で見つける事もでき、さらにゲームドクターSFⅢに接続すればカセットなしで使用可能。改造コード集、日本語マニュアル付。
（ゲームボーイ対応XT2もあります。お問い合わせ下さい）

¥8,700 税込。送料500円

必殺技を覚えてしまう驚異のジョイパッド

押せば覚える必殺技。餓狼も龍虎もストII も他全ゲームこれ1個。好きな操作ステップを指定したボタンに登録でき変更も自在。素早い同時操作が必要な技もそのボタン1つ押すだけで必殺技が飛び出す！1コマンドに8ステップ、32種のコマンド（必殺技）、計256ステップを同時記憶／登録データが見える液晶画面付。ターボ連射・スロー付。メモリ付属。ステップ時間指定だからヘタでも大丈夫。



ドクター ジョイパッド スーファミ用

¥5,400 税込。送料500円

資料（カタログ）は無料！
無料で資料をお送りします。〒、住所、氏名、年齢、職業、TELを書いたメモと返信用90円切手を同封の上「資料請求」とお申込みいただくと幸です。詳しい資料を無料でお送りします。又はお急ぎになる場合、TELかFAXでも受付けています。お気軽にどうぞ。

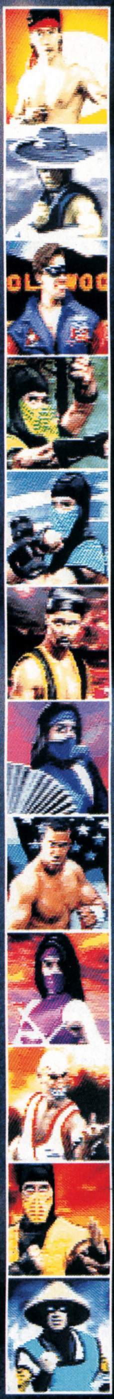
お申込方法
★通信販売のみです。下のいずれかでお申込み下さい。電話番号は必ず書いて下さい。宅急便で必要です。
● 現金書留　〒158 東京都世田谷区玉川3-37-3-8HA ㈲コンセプト（郵便番号、住所、氏名、フリガナ、年齢、職業、電話番号、そして商品名を記入したメモを現金書留封筒に送料、代金といっしょに入れて下さい）
● 銀行振込　三和銀行　玉川支店　普通3595961 ㈲コンセプト（銀行振込の場合、送料と代金を上記口座に振込後にお客様の住所、氏名等確認の為、ハガキ〈またはFAX〉に住所、氏名、フリガナ、年齢、職業、電話番号、商品名、振込金額をご記入の上、当社まで送って下さい。FAXの場合大きめの文字でハッキリとご記入下さい）
● 料金着払　コレクトサービス（商品代金と商品の引換システム）：未成年の方は保護者の承諾が必要です。代金と送料の他に手数料1000円が必要です。料金着払についてはまず最初に、お電話でお申込み方法をお問い合わせ下さい。

(有)コンセプト
〒158 東京都世田谷区玉川3-37-3-8HA
TEL.03-3700-4068　FAX.03-3700-3945

全商品、販売代理店募集中。
ショップの方など代理店募集中。業販卸し致します。
貴社の会社概要、当社商品の販売予定などをご同封の上、郵便またはお電話にてお気軽にお問い合わせ下さい。

封印解禁

全国1億人2千万人(推定)のモータリアンよ、前号の定石「モータルコンバットII」の記事を見ていただけただろうか？　あの記事を読んで更にパワーアップしたモータリアンも多数いることだろう。そう、あのアクレイムジャパン小林氏の攻略記事を読めば激強いコンピュータにも簡単に勝てるようになるのだ。だが、前号の長文攻撃では写真を1枚も使用しなかった為によくわからないという読者諸君もいると思われる。そこで今回は前号の記事の一部を抜粋して、基本コンボと対COMを中心に解説していきたいと思う。なお、この記事を読む時は前号の本誌「定石」も手元に置いておくとよい。一緒に読んでね。



1994年.11月11日."掟(タブー)"は遂に破られる

MORTAL KOMBAT II

どんなゲームでもそうだが基礎を覚えなければ上達なんぞ夢のまた夢。上達したければ基礎をマスターしよう。

基本技考察

モータルコンバット(以下MK)シリーズは今までの格闘ゲームとは違い、基本技も特殊な操作を必要とする文字通り特殊なゲームなので、まずは基本からしっかり学んでいこう。特殊な操作が必要な技は3つ。そう、モータリアンの基本中の基本といわれるアッパーと足払い、そして回し蹴りがそれだ。個人的な話になって申し訳ないが、俺の友人がMK2を購入したというので遊びに行ったらアッパーや足払い、回し蹴りの存在を知らなかったという話もある位だ。マニュアルを読んでいない人も結構いると思われるので、ここに記しておきたいと思う。アッパーは↓+HP、足払いは←+LK、回し蹴りは←+HKで出せるぞ(自キャラが左側の時)。あと基本技で忘れちゃいけないのがパンチ連打。パンチはLP・HP共に当たれば4発まで入るお得な技。パンチからのコンボは各キャラ共に基本だと思われるので修得しておきたいところ。次は投げ。MK2での投げはどれをとってもダメージが大きいので投げや起き上がり等の一瞬の隙を見逃さないようにしたい。では、基本技は押さえたのでコンボに話を移そう。

基本技から広がる選択岐について

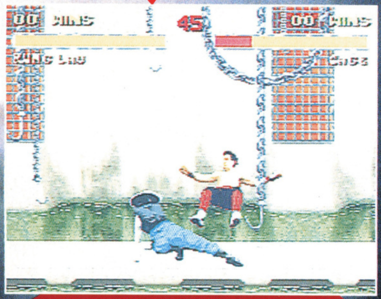
〈技は一発単独で終わるものではない〉



下段パンチ



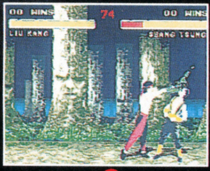
上段パンチ

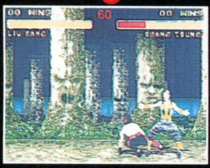






足払いがつながる!





LP×3 → 足払い

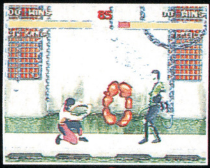
全キャラ共通のコンボでLPの3発目の仰け反りに足払いを重ねる。これもHP3発から同様に入れる事が可能だ。接近戦で使えれば相手にとって驚異となるコンボとなる。相手の足払いをくらう。

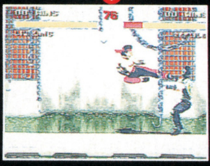




LP×3 → パワーグラブ

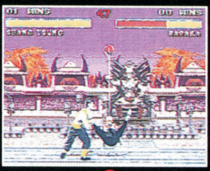
ジャックスのお約束コンボで、近距離戦で相手にパンチが一発でもヒットすればこのコンボを狙っていこう。このコンボはHPからでも入れる事ができるぞ。HPだと避けられてしまう事も。





ファイヤーショット → ドラゴンアタック

リュウ・カンの性能の高さを生かしたコンボがコレ。もちろん相手がファイヤーショットを喰らっているのが条件だが。近距離でファイヤーショットが当たったならエア・シューターでもよい。





足払い → 投げ

このコンボも全キャラ共通。ただし近い間合いで転ばせた場合に限る。転ばせたら相手の起き上がりを投げる。タイミングはかなりシビアなので体で覚えてもらいたい。少し早めに出すのがコツ。



Liu-kang
高い性能が生かせない!?

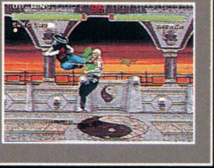
リュウ・カンはコンピュータに対して高い能力を存分に発揮できないが、対コンピュータの楽勝パターンがある。LKを溜めながら相手を近距離まで引きつけてからのエア・シューター、出した直後に再びLK溜めを繰り返すだけでキンタローまで勝ち進めるぞ。





Kung lao
遅さをカバーできるか!

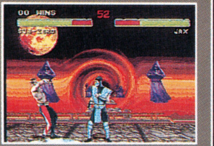
クン・ラオはコンピュータに対して、ハッキリ言ってダイビングキック位しか使える技がない。敵を自分のバックジャンプに反応させ、そこにダイビングキックを当てるパターンが有効。デスハッターは隙が大きいので使わないようにしたい。確かに最弱キャラかも。





Sub-zero
誘うのが難しい

サブ・ゼロを使う時はコンピュータに対してフリーズショットを乱用してはいけない。とりあえず基本は自分のバックジャンプに反応させてからのフリーズショット、またはG・フリーズショット→アッパー→スライディングの繰り返しで勝ち進む事ができる。





Repteile
対COMは一番苦しい!?

リープテイルはコンピュータに対して最も苦しい戦いを強いられるだろう。自分のバックジャンプに反応させてからの唾虫波ぐらいしかない。唾虫波が当たれば大抵の場合は唾虫波連射でそのままハマってくれるぞ。パワー不足も重なって対COMは最も厳しいだろう。





Johnny cage
飛び道具は飾りか?

J・ケイジはコンピュータに対して2種類ある飛び道具が使いものにならない。とにかくバックジャンプに反応させ、ライジングアッパーで叩き落とすパターンが使える。ただしライジングアッパーは引きつけすぎると潰されるぞ。反応したのを確認したら入力だ。



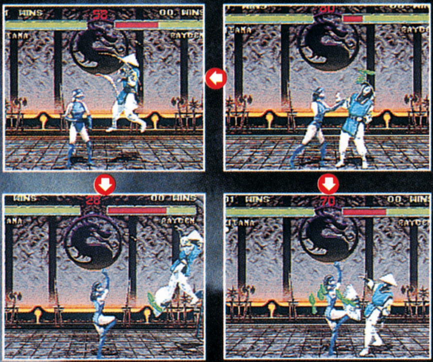
NEW SOFT PICK UP!



Rayden 仙人様は扱いづらい……か？

ライデンはコンピュータに対して……ちょっと辛いかも(笑)。とりあえずスタートしたらバックジャンプして雷拳を連射していればハマってくれる。とりあえずベリーハードでもハマったのでこれでOKでしょう(笑)。これしか発見できなかったもんで……申し訳ない。





LP×3 → 扇闘拳
扇釘拳 → 扇闘拳

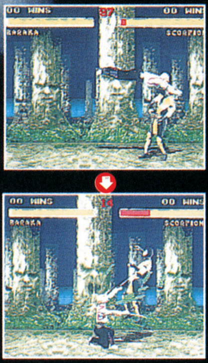
キタナの永久コンボは先月紹介したが、こちらはお手軽コンボなので、積極的に狙っていこう。パンチ3発の後に扇釘拳を選んだなら、その後は扇闘拳の代わりに舞空打でもよい。もちろん、ここから例の永久コンボに繋げることもできる。後はLP3発の後に扇斬拳というパターンもあるが、これは本当にお手軽って感じのコンボ。コマンドが苦手ならオススメか？



Scorpion バトル・ハープーンを使え！

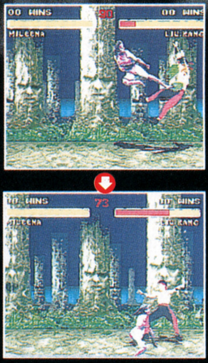
スコーピオンはコンピュータに対しては少しつらい。自分のバックジャンプに反応させてからのバトル・ハープーン→アッパーという、お約束コンボが使える。でも少々タイミングが難しい。あと敵に向かってジャンプ即幻影拳が使える。使いこなせばイイ線いきそう。





ジャンプパンチ → 斬深剣

バラカの数少ない必殺技を絡めたコンボ。ジャンプパンチの打点は低めで斬深剣はどちらを出してもよい。余裕があれば←←＋LPを狙ってみよう。ジャンプキックだと間合いが離れすぎるのだ。



ジャンプキック → 足払い

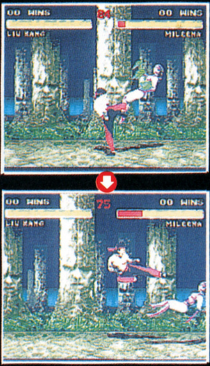
これも全キャラ共通コンボで、相手が飛ばされている間に足払いをたたき込む。しかし、対COMの時だけは、まれに投げ返してくる事があるのでジャンプキックの打点は低い方がよい。



Baraka 待ちが強すぎるぞ!!

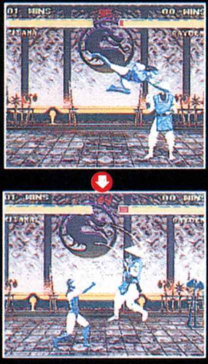
バラカはコンピュータに対して主に2通りのパターンがある。自分のバックジャンプに反応させてからの斬刻剣（←←←LP）が超強力。あと、相手を近距離まで近寄らせてからの斬深剣（←HP）で斬り裂くというお手軽パターンもある。対COMは待ちで楽勝だ。





ハイキック → ドラゴンアタック

ハイキックヒット後の激しい仰け反りにドラゴンキックをたたき込むコンボ。これもドラゴンキックの代わりにエアー・シューターでも可。リュウ・カンは全体的に技の隙が少なくてよい。



ジャンプパンチ → 扇釘拳

先月でも紹介したキタナ「永久コンボ」の開始コンボ、扇釘拳後のジャンプパンチは着地前に当てて、キャンセルで空中扇釘拳を出す。もちろんこれは相手が画面端にいることが条件だ。



Mileena 使い手次第……かな？

ミレーナはコンピュータに対しては相打ちOKで攻めていく事ができる。サイ・ブラストは溜め技だが、すぐに溜まるのでジャンプ即サイ・ブラストを出しているだけでコンピュータは楽に勝てる。相手の頭に当てるような感じで出すとよい。サイのダメージは大きいぞ。







S・ロー・フラッシュ → ホログラムアタック

素早い突進系の技を利用したJ・ケイジのコンボ。S・フラッシュでは直前か画面端。空中でしか当たらないので使えない。ロー・フラッシュは中間距離での駆け引きに使うのがベスト。



Jax 掴みはOK？

ジャックスはコンピュータに対しても強い。何といってもパワーグラブとマルチスラムを絡めたコンボが強い。とりあえず自分のバックジャンプに反応させてからのパワーグラブだけで勝ち進める。またパワーグラブの代わりにパトリオット・スープレックスでもよい。





Kitana 本当に最強キャラなのか？

キタナはコンピュータに対してもコンボを容易に決める事ができる数少ないキャラだ。自分のバックジャンプに反応させて扇釘拳で捕まえてコンボに持っていこう。ダメージの大きい扇闘拳でいくか舞空打で。画面端ならば永久コンボに。キタナならCOMも恐くない？





Shang-thung 変身しなくても強い！

自分を画面端に移動させて相手を近くまで引きつけてから邪炎波を撃つと相手はしゃがむのでそこを足払いで転ばせる。この時のコンピュータはしゃがむだけで無防備なので、起き上がりに邪炎波をかさねて再び足払い。これだけでキンタローまで。





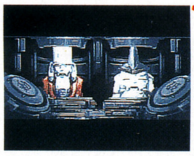
悪を斬り裂く復讐の刃！
紅に燃ゆる忍術メカACG

HAGANE



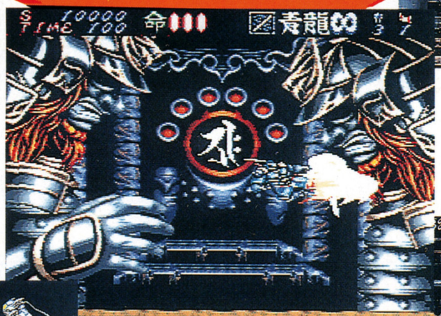
■ＳＦＣ■ハドソン
■11月18日発売■￥9500■16M

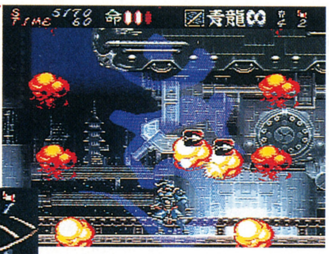






驚異の魔導科学が「HAGANE」を襲う！

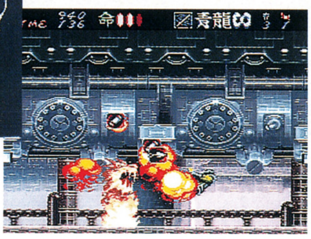


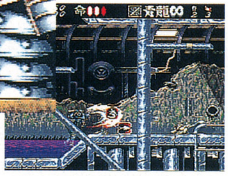


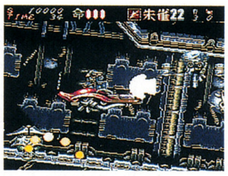
▲スター○オーズもかくやと思わせる巨大メカがガンガン登場する！　でもって雰囲気は和風なんだなこれがまた。

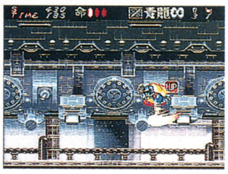


▲ステージは全部で５つ、全てのステージをクリアした時に訪れる結末や、いかに？　その目で確かめよ！









▲類まれなるアクション性が、キラリと光るこの作品。ステージのバリエーションも豊富でついつい先が見たくなる。が、難易度の高さもなかなかあなどれないのである。

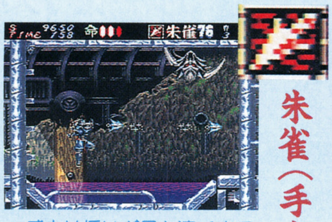
科学と超自然が融合した世界を駆け抜けろ！

ＳＦＸ技術を駆使した外国映画ばりの巨大メカや兵器が続々登場し、科学が著しく発達した未来世界をイメージさせるこのゲーム。だが、その根底に流れるものは忍術や妖術・法術・陰陽道といった東方ファンタジーのそれであり、見た目の雰囲気とは全く逆のものである。「ＨＡＧＡＮＥ」の世界観には、一見全く相反するこの２つの要素が巧みにからみ合っているんだ。和風のイメージとサイバーな雰囲気の融合が生み出す独特な世界観は、えもいわれぬ趣があって、とっても味わい深いぞ。

忍術や体術をモチーフにした多彩なアクションが魅力の「ＨＡＧＡＮＥ」、一撃必殺の大技を駆使しながら敵をビシビシ倒していくのは、実に、壮快なのである。腕に覚えのある硬派アクションゲーマーにピッタリの一本だ！

多彩な武器を巧みに使い分けるのだ。

主人公・ＨＡＧＡＮＥが使う４種類の武器は、それぞれに特徴・使い道が異なる。これらの装備をいかに上手く使い分けるかが、ゲームクリアのカギなのだ。飛び道具系統の武器は使用回数に限りがあるので注意が必要、画面中の敵にダメージを与える〝忍術〟も、またしかりである。



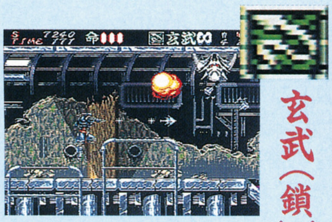
朱雀（手裏剣）

▲威力は低いが最も遠くまで届く武器。ただし、使用回数に限りがある。敵を懐に飛び込ませたくないステージは、この武器の出番だ。



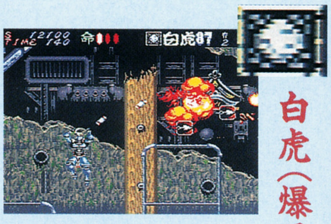
青龍（刀）

▲刀身に美しい青龍の刻印が刻まれた刀、名のある刀匠の手により生み出された。攻撃範囲は狭いが、連続的にダメージを与えることが可能。



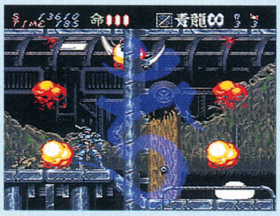
玄武（鎖）

▲鎖なので、かなり遠くにいる敵にも攻撃できる。また、天井に引っ掛けてぶら下がるという用途も。先のステージほど使う局面は多い。



白虎（爆雷）

▲小さく弧を描いて前方に飛ぶ、最強の武器。ジャンプしながら投げれば、わりと高い場所にまで届く。重宝する武器である。

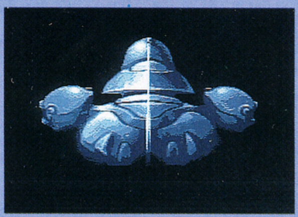


▲〝忍術〟はここ一番！　という時に使うこと。敵が落としたアイテムでたまに数を補充できるが、基本的に持ち数は少ない。梵字が美しいぞ。

プロローグ

「世を滅ぼすほどの力を秘めている」と伝えられている神器、「天雷」を守護していた封魔一族は、降魔一族・黒龍衆の襲撃を受け、ある夜、その歴史の幕を閉じる…。

深手を負いながらも唯一生き残ったHAGANEは、MOMOCHIと名乗る老人のサイバーテック技術で甦り、黒龍族への復讐に旅立つのだった。

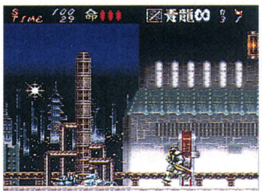


▲元より優れた忍者であったHAGANEは、サイボーグ化して更なるパワーを身につけたのだ。

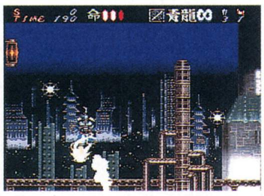
NEW SOFT PICK UP!

アクションの奥義を駆使して突っ走れ！

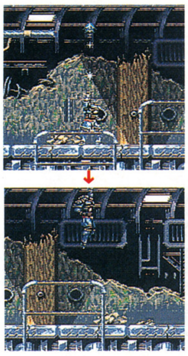
青龍、玄武といった武器を上手く使うこともモチロンなのだが、ステージをクリアするうえでやはり大切なのが、6つの特殊攻撃を始めとした多彩なアクションを駆使することだ。全5ステージ（各ステージは、更に4つずつのエリアに分かれているので賞味20エリアだけど）に及ぶ戦いの舞台は非常にバリエーションに富んでおり、それぞれに特徴が全く異なっている。ステージ一つ一つの特徴に合わせた攻撃法を考えることが、必要になるぞ。一筋縄ではいかないのだ



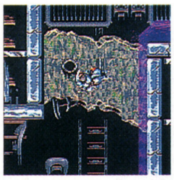
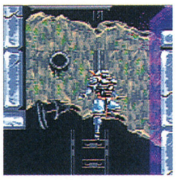
▲✚字キーの下＋Ⓑボタンで、HAGANEがスライディングする。Ⓑボタンを押してる長さで、スライディングの距離を調節できることを覚えておこう。移動用アクションだ。



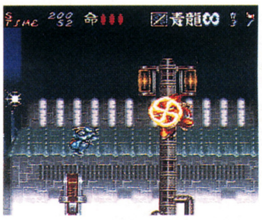
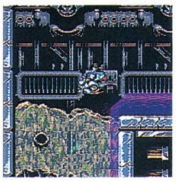
▼ジャンプ中に✚字キーの下とⒷボタンを押すと、真下に蹴りを出す。敵キャラの上でバウンドして連続的にダメージを与えることも可能だ。真下に敵が待っている場合に使え。



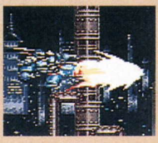
▶玄武を使えば天井にぶら下がれる、そのまま天井づたいに移動もできるぞ。

▼ジャンプの上昇中にⒷボタンを押せば、そのままの高さで平行移動できる。これもⒷボタンを押している長さで距離を調節できるぞ。

▲このような場所では、回転ジャンプで跳ね返りながら上に移動することができる。通称「壁ジャンプ」だ。この時、Ⓑボタンは押しっ放し。

	Ⓑボタンの特殊攻撃	Ⓨボタンの特殊攻撃
一回転目	 ■疾風蹴 ジャンプしながら前方に蹴りを出す。狼牙斬との違いは、ジャンプすることと攻撃が終わっても後方に跳びすざらないこと。	 ■狼牙斬 前方に移動しながら強烈な突きを出す。枝を出した後に後方へ飛びすざるため、そのまま次の攻撃につなぎやすいぞ。
二回転目	 ■鳳斬 全身を炎に包んだ状態で前方にジャンプする。体全体が攻撃判定になるため、狙いを外しにくいのが良い。	 ■破岩蹴 回転しながら上方向を蹴る。空中にいる敵に対して効果を発揮するが、使いどころを誤ると〝スカッ〟という感じで情けない。
三回転目	 ■激殺蹴 真上の敵を蹴り上げる。威力はこっちの方が高いのかも知れないが、使い勝手は明らかに爆龍神の方が上。あまり使道は…。	 ■爆龍神 剣を地面に突き刺し爆炎を発する。自分を中心に、広範囲に攻撃判定が広がるため、使用頻度はかなり高いぞ。

回転アクション

HAGANEが右を向いている時にⓇボタンを押すと、前進しながら回転アクションを始め、Ⓛボタンを押すとバック転をする（向きが逆の時はⓇ・Ⓛボタンも逆になる）。回転アクションは、ボタンを押し続けることによって最高3回転まで可能で、その途中でⓎかⒷボタンを押すと強力な特殊攻撃を繰り出せるのだ。特殊攻撃は合計6種類、出し方は左の表を参照してくれ。

バック転は、攻撃につながらない移動するだけのアクションだが、移動速度が速い。敵の攻撃を回避するのに使えるのだ。

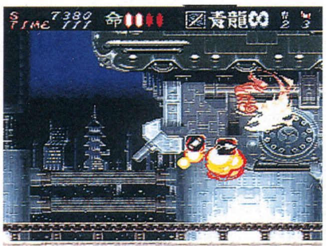


死闘への前哨戦、ステージ1をとくと紹介

ステージ1-1 巨大戦艦を倒せ

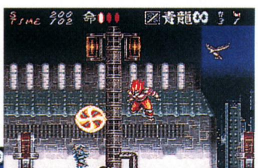
最初のステージの割には、ちと難しめの印象を受けるだろう。敵キャラの攻撃が結構きついのである。ザコキャラの動き（特に、トリッキーな動きで襲ってくる鷹）には、存分に気を配るべし。

中盤と最後の2度に渡って攻撃してくる巨大戦艦は倒せないので、無理して攻撃する必要は無い。一定時間その攻撃に耐えれば逃げていくぞ。戦艦が出現した瞬間に爆龍神（回転アクション3回転目にⓎボタン）を使って砲門をいくつか破壊しておくと、後が楽。



▲出現したところを特殊攻撃で先制パンチ！　砲門をいくつかでもつぶせれば、後は楽。

▼上からポロポロ爆弾を降らせてくるUFOみたいな敵キャラ、思いっきし邪魔だ。ジャンプ斬りでつぶせ！

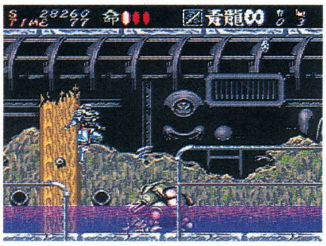



▲と一とつに現れて火の車(?)を投げてくるザコ。不意を突かれがちだが、ひるまず前進すればOK。

ステージ1-2 臨機応変に攻めろ

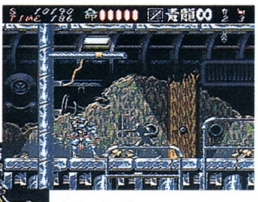
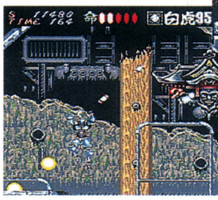
狭く薄暗い洞窟のステージ、敵キャラが天井と地上の両方から嫌な攻撃をしかけてくるぞ。ステージ1−1と比較すると、ザコキャラの耐久力が上がっている点も見過ごせない。青龍・玄武・白虎の使い分けがクリアのコツなのである。途中、普通にジャンプしたのでは絶対に届かなくて、先に進めない場所がある。そこは壁ジャンプの連続で突破しよう。

ステージのラストで現れる中ボスキャラは、動きを見切れば楽勝。たぶんね、頑張って♥（無責任）



▲初めての中ボス戦、あまり手強くないけど最初は苦労するかも。青龍でサクサクやっちゃえ！

▼宙を舞う天守閣(と、言うか屋根)、なかなか嫌な攻撃をする。白虎で倒すのが一番ラクそうですけど。

▲スライムよろしくブヨブヨ近寄ってきたかと思えば、突然人型になる敵キャラ。前進パンチに気をつけて。

NEW SOFT PICK UP!

年末年始の恒例ソフト！ゴエモンの新作がなきゃぁ、年は越せねぇ!!

がんばれゴエモン3・獅子重禄兵衛のからくり卍固め



STORY



今回の舞台は未来の大江戸。未来からやってきたという悪党(?)獅子重禄兵衛がおみっちゃんをさらっていってしまったからサァ大変！　ゴエモンたちも、いざ、ふゅーちゃーへ!!

CAUTION

誤解のないように願うが「がんばれゴエモン」である。「がんばれエビス丸」ではない。でも、いつかは…(キラッ)。

ゴエモン3
3コママンガ



■ＳＦＣ■コナミ■12月発売予定
■価格未定■16M＋B・B

不滅の長寿人気シリーズ最新作だっ!!

やぁっぱり君もそう思うだろう（断定）。エビス丸……もといっ、ゴエモンの新作がないとさ、年が明けたって実感がわかないよな、うんうん。

というわけで、ＦＣ時代からの長寿人気シリーズ最新作！　そのおバカなまでのハイパーウルトラジャパネスクスタイルの演出（どんな演出だ?）に磨きをかけて、この冬もキッチリ笑わせてくれるぞ!!　あぁ、エビス丸……。



▲これが今回からの新モード、パニック！　はてさて何が起こりますかはプレイしてからのお楽しみってことで、ここではヒ・ミ・ツ。



▲城の中などの屋内のシーンは通常の横からの視点で、縦横双方にスクロールする。ACGとしての難度はいささか低め？　安心安心。

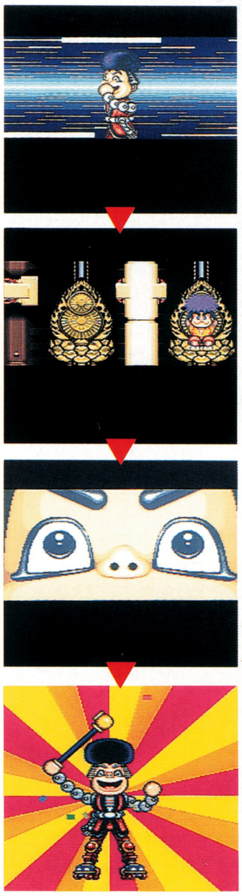


▲町の中や屋外のシーンは、ななめ視点で展開する。前作、前々作と比較してみると、キャラの細かな動きが目につくのだ。いいぞ！

鼻から飛び出す正義の小判!!

ゴエモンインパクトターボ!!

超 POWER UP!!



前作のゴエモンインパクト・デモ！感涙モノだっ!!

◀2D▶





▲前作は高速スクロールだったゴエモンインパクトの2D面。今回は重量感あふれるステージになった。手前の敵も鼻小判で攻撃可能。

前作で登場するや、全ブラジル一億人（推定）のゴエモン・ファンのド胆を抜いた巨大メカ、ゴエモンインパクト。今回はゴエモンインパクト・ターボとなって超パワーアップしているのだ。

まぁ、左右に御用意した2D／3D双方の画面写真をばっちばちにチェックしてみてちょうだいよ、ね？　素晴しすぎて涙がちょちょ切れる思いがするでしょ？　マジで俺は泣きそうになったぞ、大笑いして。たぶん、ヤエちゃんの次に、今回力入ってんのがコイツだと思う（確信）。

てなわけでございまして、（強引にまとめる）見所たぁっぷりの「がんば

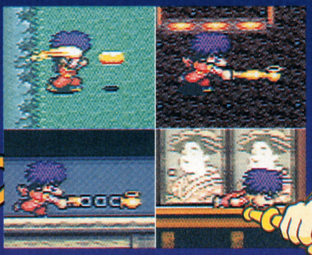
●さて問題。上のゴエモン3・3コママンガで、忍者が乗っていた凧にはなんて書いてあったでしょう？　a.ぎゃるいのち　b.さるいのち　c.たるいのち　答えは来月(大うそ)

プレイヤーキャラは、この四人だっ!!

前作に登場した、からくり忍者サスケにも驚かされたが、今回はななななんとびっくり！　あの、ヤエちゃんがプレイヤーキャラとして登場しているのだ!!　いよいよである！いよいよである!!いよいよゴエモンもギャルゲーの仲間入りである!!しかもどうぉ〜ぅもね、このヤエちゃん。開発スタッフの愛情が注ぎ込まれているらしく、ちょっとした動きにも非常に細かなグラフィックの描き込みが見られるのだ。これでギャルゲーファンもバッチリだ！　だから買え。

エビス丸



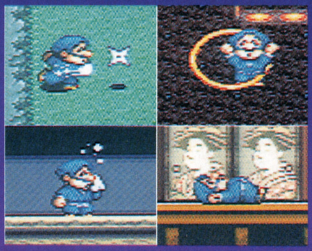


▲ゴエモンのメイン武器はキセル、サブは小判。キセルはパワーアップするとチェーンキセルになり、壁などに引っかけて移動することも可能。

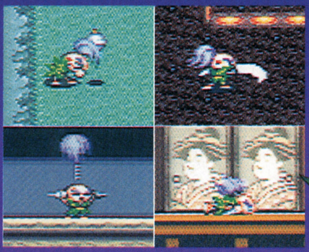
ゴエモン



やっぱりエビス丸だっ！



▲エビス丸のメイン武器はフラフープ、サブは手裏剣。とにかく仕草がユニーク。しゃがみ移動なんてもう、ここまでやるかぁっ！てな調子なのだ。さすがコナミ様々である。



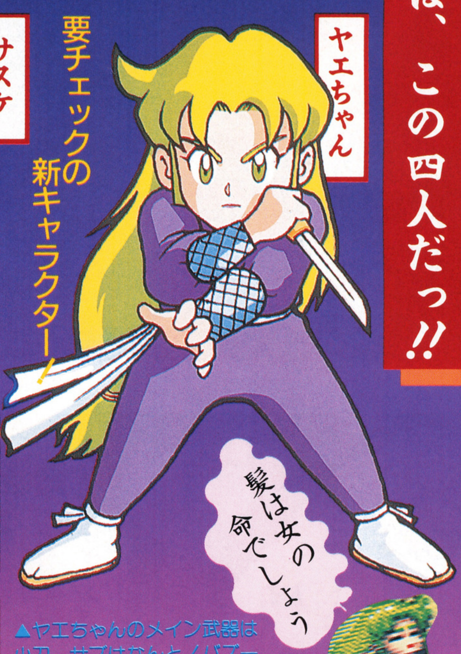
▲サスケのメイン武器はクナイ、サブは爆弾（手前に置く）。上攻撃のちょんまげアタックは意外に使えるかも。仕草がカッコイイ！

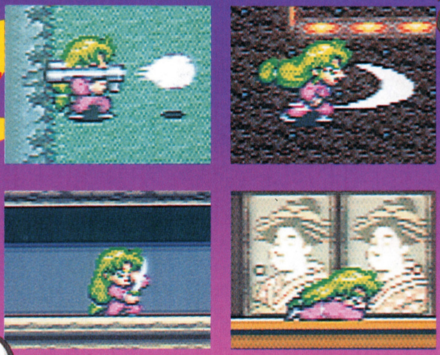
サスケ



要チェックの新キャラクター！

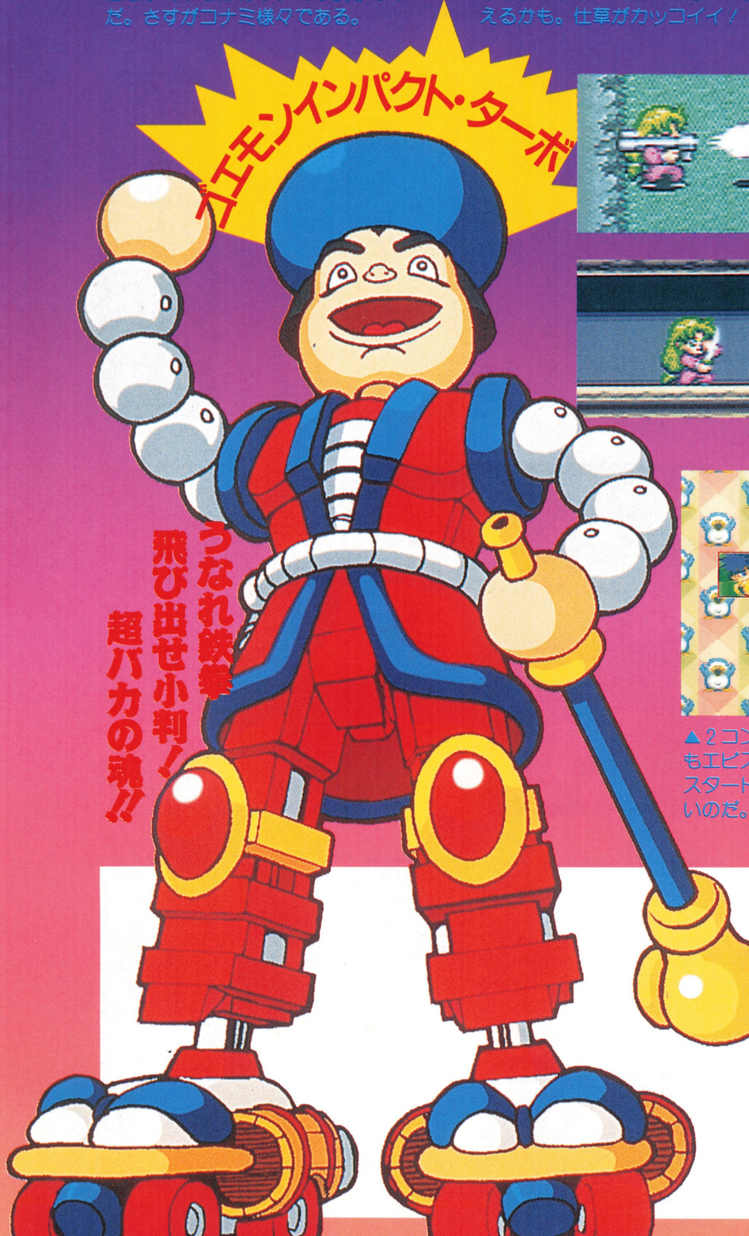
ヤエちゃん





▲ヤエちゃんのメイン武器は小刀、サブはなんと！バズーカ砲。攻撃ボタンを押したまま防御の姿勢をとるのがまたかわいかったりする。力入ってるんだよな、描き込み。





特別出演ゴエモン3の前に極パロ!!

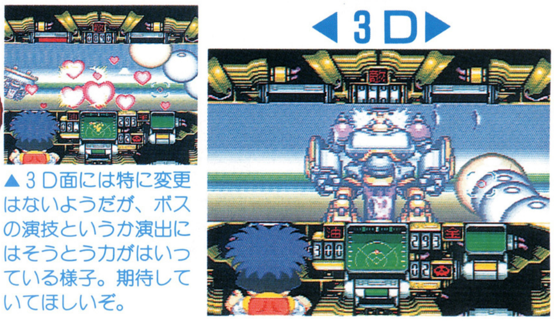
ゴエモン3より一足お先に発売されるSFC版「極上パロディウス」。その中になんと、AC版にはいなかったプレイヤーキャラとしてゴエモン＆エビス丸が登場しているのだ！　買え。



▲2コンでスタートボタンを押せば、1Pプレイ時にもエビス丸を使うことができるようになる。ステージスタート時に流れるゴエモンのメインテーマが素晴しいのだ。ゴエモンのオリジナルSTGもほしいなぁ。

れゴエモン3・獅子重禄兵衛のからくり卍固め」。この年末年始、最高のSFC・ACGとして大推薦させていただきたい。
エビス丸を愛せよ。

◀3D▶



▲3D面には特に変更はないようだが、ボスの演技というか演出にはそうとう力がはいっている様子。期待していてほしいぞ。



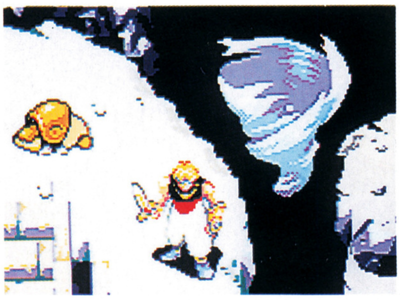
あの古代裕三率いるエインシャントが放つアクションRPG!

GM（ゲームミュージック）界では超メジャーな存在である古代裕三氏の会社、エインシャントが製作したこのゲームは、ファンタジー世界を舞台にしたアクションRPG。主人公・ルオの動きの良さと操作の快適さはバツグンなのだ!

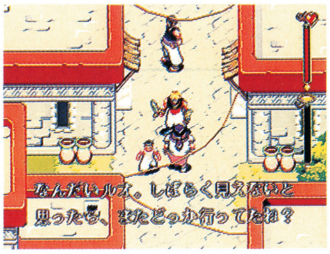
精霊を駆使せよ!! 古代神秘ACGだ

精霊たちの世界「トア」で、かつて「司る金の腕輪」の者と「創る銀の腕輪」の者の大いなる戦いがあった。この戦いは両者の相討ちに終わり、二つの腕輪もどこかに消えたのだが、遺跡発掘をしている主人公・ルオが「司る金の腕輪」を発見、継承したことから、ふたたび「銀の腕輪」の者との死闘がその幕を開ける……。

『ストーリー オブ トア』は主人公・ルオの多彩なアクションが特徴的なアクションRPGだ。このゲームの特徴は、なんといっても「金の腕輪」の力で4種類もの精霊が操れること。オリジナリティあふれる内容なのだ。



▲並み居る敵を蹴散らすには、ルオの操作のマスターが不可欠。謎解きもけっこう手強いぞ!



▲グラフィックはこの通りビューティフル。細かいところまで描き込まれているのが特徴だ。スクロールもスピーディ&スムーズ。さすが24メガ!

アクティブなルオ!!攻撃方法は多彩

ルオの初期装備はナイフ一本。ちょっと心もとない装備だけど、これがなかなか重宝して、ラストまでずっとお世話になるのだ。ほかに剣、弓、爆弾などのアイテムが途中で手に入るが、これらは使用回数が決まっており、使いすぎると壊れてしまう。

武器以外にも、ルオの攻撃は多彩だ。ジャンプキックやダッシュしての斬りつけ、しゃがみながらの攻撃などいろいろ。これらは謎解きに直結していたりもするのだ。

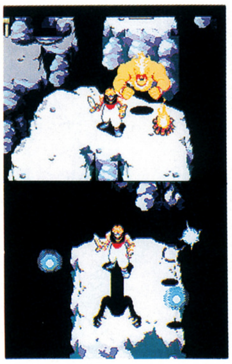


▲▶武器のアクションのみならず、ルオは足技も巧み。特にキック連打は敵の体力をガンガン減らすことができ、武器より重宝。

回転斬り!!



▲ナイフのみで可能な技、回転斬り。簡単な操作で、全方向の敵を一気になぎ倒すことが可能だ。囲まれたときに威力を発揮する。

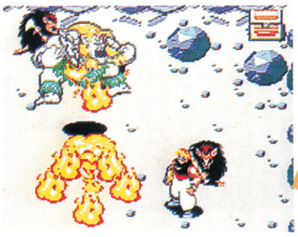




ナイフ KNIFE



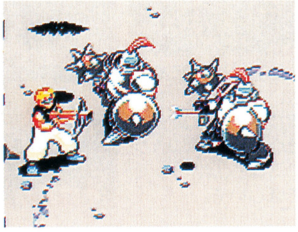
▼かなり広範囲を爆破できるので使えるが、飛び散った爆風はルオをも巻き込むので注意が必要。また炎に包まれた敵にぶつかってもダメージだ。



爆弾 BOMB



▼遠くへ攻撃できるのが利点だが、攻撃力が弱いのであまり使わないかも。この種類に火矢の発射できる弓があり、そっちは火をつけるのに重宝。



弓 BOW



▼使用回数に制限はあるが、攻撃力が高く広範囲に命中するので使い勝手が良い。しかしナイフのように振り回せないので、乱戦じゃ不利かも。



剣 SWORD

いでよ精霊!!これが彼らのパワーだ

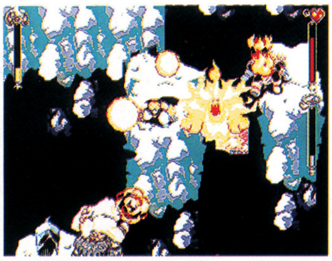
「金の腕輪」を持つルオは、その力で4種類の精霊を操ることができる。精霊は、それぞれ別々の場所に封印されていて、それらを一つ一つ解放していくことで、ルオは彼らの力を借りられるようになるのだ。

水の精霊を呼び出すときは、川や池、したたり落ちる水滴などに、また火の精霊を呼び出すときは燃えさかる炎の壁やたいまつに向かって「金の腕輪」の光を放出すると、それぞれの属性の精霊を呼び出すことができる。彼らはSPの続く限り、ルオの手助けをしてくれるのだ。

精霊を使いこなすことが、このゲームの必要条件。精霊はバトルのみならず、謎解きにも大きく関係しているのだ。どの場面でどの精霊を呼び出すか? けっこう頭を使うぞ。

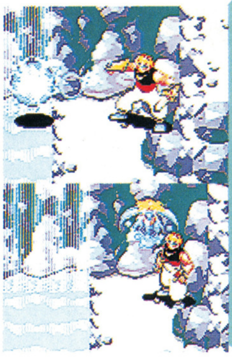



▲右がSPの量を示すゲージ。精霊を呼び出していると減っていき、これがなくなると精霊は使えない。SP回復アイテムを使うか、精霊を呼び出さずにじっとしていると回復するぞ。



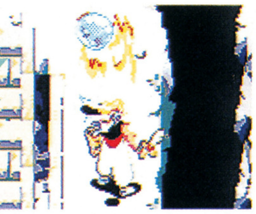
▲精霊は体力回復やバトルの援護など、様々なニーズに応えてくれるたのもしい存在だ。また障害物を撤去したり、先へ進むためにも欠かせないのだ。

呼び出します



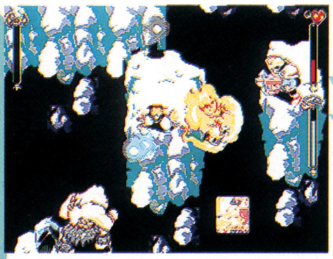
▶これが「金の腕輪」の放出する光だ。これを水や炎、鏡などの触媒に向けて発射すると、それぞれの精霊が呼び出せる。強そうだから敵にぶつけてみようかな?

障害物を撤去します

◀▲ルオの力では決して破れない氷の壁も、イフリートならこの通り。その場その場の障害に合わせた精霊を呼び出して、うまく障害をクリアーしていこう。

敵を蹴散らします



▲しかしなんといっても精霊の本領発揮は、ルオではさばききれないほどの敵をガンガン蹴散らしてくれることだ。行けっ、イフリートォ!!

NEW SOFT PICK UP!

「黄金の腕輪」の力で操ることのできる4種類の精霊たち

???



見かけ通りのどう猛な精霊で、敵が近くによってくると直ちに喰い散らす。また特定の鉄格子などを喰い破り、道を開いてくれるのだ。



???

???





???

敵に向かって噛みつくのが彼の仕事であり能力。またAボタン連続2回押しで、即座にルオの所にやってくる。さらにもうひとつ能力が……。

シェイド



これを呼び出している間は、ルオの体が分身して見える。特定の場所を移動するのに使えるほか、ルオのかわりにダメージを受けてくれる。



???

???





身がわり

杭の出ている場所で、ルオを向う側まで引っぱってくれるほか、幽体離脱の要領で(?)遠くへの偵察が可能。またダメージの身がわりにも。

イフリート



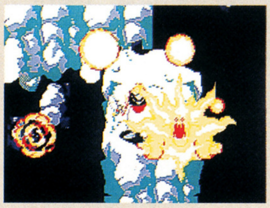
火の精霊。たき火やたいまつ、迷宮内に見られる炎の壁などから呼び出せる。呼び出すと、放っておいても敵を攻撃してくれるので便利。



???

???

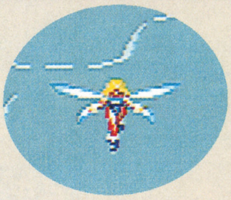




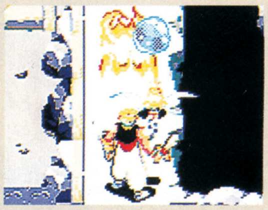
???

炎を吹き散らして道をふさぐ氷の壁を溶かすほか、体当たりで敵を焼き焦がし、全身から炎を吹きだして四方の敵を攻撃する。攻撃がメインだ。

ディト



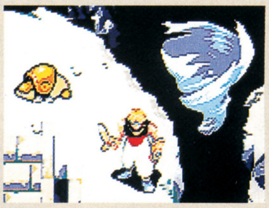
水の精霊。川や池など、水のあるところで呼び出せる。唯一体力を回復してくれることのできる精霊なので、使用頻度は高い。



マジックバブル

ヒーリング

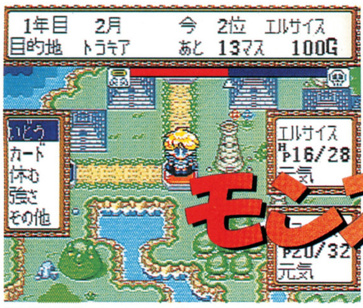




マジックストーム

マジックバブルは道をふさぐ炎を消す魔法。ヒーリングはルオの体力回復、マジックストームは体当たりで画面中の敵を攻撃する魔法だ。

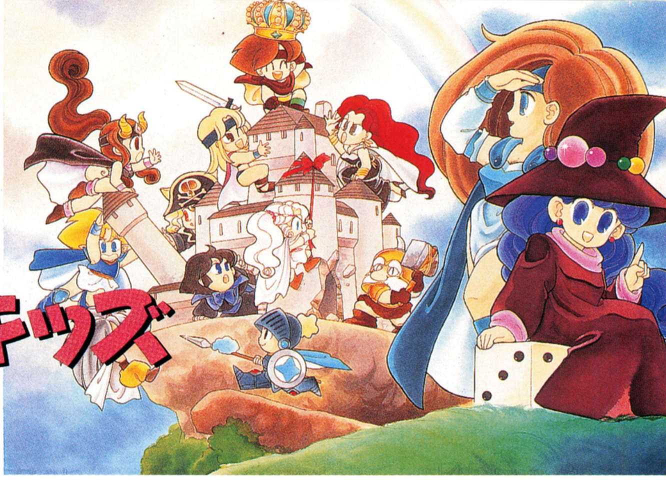
●精霊の名前、???の部分はプレイしてからのお楽しみ、ね。



熱中度200%のファンタジーボードゲーム

モンスターメーカーキッズ 王様になりたい

■SFC■ソフエル■11月18日発売
■¥9200■8M+B・B



知っておきたいゲームの流れを説明するぞ!!

すごろくタイプと言ってもこのゲームは、サイコロを順番に振りつつ目的地に到着する順位を競うという、単純なものではない。「モンスターメーカーキッズ　王様になりたい」は、ボードゲーム特有の奥深い駆け引きに加え、カードゲームとＲＰＧの要素を程良く交えた、限りなくディープな面白さを秘めたソフトなのだ。その割にルールは明快で理解し易く、老若男女問わず楽しくプレイできるぞ。ここではまず、大まかなゲームの流れと基本のルールを説明しよう。

①ミッション発令

最初にガンダウルフからミッションの説明がある。最も早くミッションをクリアしたプレイヤーが、領地を手に入れるのだ。これがこのゲームの基本であります。





▲ミッションの内容は、魔物退治からお届け物まで多種多様。殆ど使いっぱしり状態!?

②キャラクター行動開始

ミッション通達後、目的地、もしくはターゲットに向かって全てのキャラクターが行動を開始する。行きつくまでには、悲喜こもごものイベントが待ち受けているのだが…。



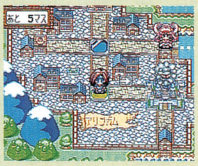


▲嵐のイベントが勇者達を襲う！　とり憑かれたら最後の“げろスライム”はまさに疫病神だ。

③ミッション完了

イベントや妨害を乗り越えて、見事ミッションを完了したキャラクターには領地が１つ与えられる。領地を持っているキャラは、定期的に収入を得ることができるのだ。

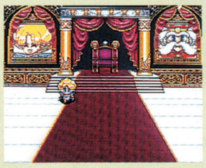


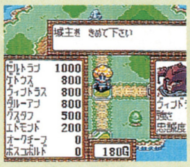


▲ミッションによっては、ターゲットが姿を隠していて見えない場合も…。運と勘だけが頼り。

④城主任命・新ミッションへ

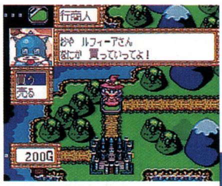
手に入れた領地を誰に守らせるかも重要な問題。財布の中身と相談して、なるべく使えそうな奴を城主に傭おう。城主が決まったら、次なるミッションが発令されて、バトル再開。





▲ここで忠誠度の低い奴とか、弱っちい奴を城主にしちゃうと…ねぇ。金に糸目はつけぬこと。







愛あり夢あり妨害ありのはちゃめちゃ冒険ボードゲーム!!

カードゲームやコミック、ゲームソフトなど、増々マルチなメディアにその人気を拡大している「モンスターメーカー」が、SFCに再度登場！　今回は、RPGだった前作とは違い、1～4人まで同時に遊べるスゴロク仕様のファンタジーボードゲームだ。従来のファンはもちろん、そうでない方も思いっきり熱くなれる一本だぞ。

▼最高４人まで同時プレイ可能！　プレイヤー以外のキャラは、全てCOMが操作してくれる。



王様になりたい勇者達の愉快痛快ファンタジーボードゲームだ!!

自由に選べる3つのモードお好みのルールで遊ぶべし

このゲームに用意されているモードは全部で３種類。それぞれ微妙に（?）ルールが異なり、違った遊び方ができるぞ。ゲームの途中経過は１ヶ月ごとにしっかりセーブされる（セーブデータは最高３つまで、セーブしないという設定も有）ので、好きな時に中断・継続が可能だ。

ノーマルモード

与えられたミッションをクリアしながら、14の領地を奪い合うモード。14の領地全てに城主がおかれた時点でゲームは終了し、その時最も多くの国を手に入れていたプレイヤーの勝ちとなる。大体、ゲーム内時間の４～６年程でケリがつくぞ。名前通り普通に楽しめるモードだ。

ハンディキャップモード

基本のルールはタクティカルモードと同じだが、こちらはゲーム開始時から領地を持ってスタートできる。14の地方全てを割り振るか、それともいくつかだけにしておくか、その辺は自由に変更できるぞ。最初からいきなり領地の奪い合いが楽しめるモードだ。

タクティカルモード

設定した年数の間だけプレイするモード。設定年数が過ぎた時に、一番多く領地を入手していたプレイヤーの勝ちとなる。年数は１～50年の間で設定できるので、軽く１年だけ遊んでみたり、逆に50年という思いっりい長い時間をプレイすることも可能だ。

NEW SOFT PICK UP!



総勢20名の人気キャラがここに大集合!
魅力溢れる勇者達と愉快な冒険に旅立とう!!

「モンスターメーカー」と聞いて、まず真っ先に思い出すのはやはり、個性爆発・魅力満開の素敵なキャラクター達であろう。このゲームには、その中から特に選び抜かれた20名の人気キャラクターが登場するぞ。20人のキャラクターは、リーダーとして選べるメインキャラ（12人）と、リーダーにはなれないセカンドキャラ（8人）に分類される。プレイヤーは最初に、メインキャラの中から自分が操作するリーダーを選び、残ったキャラの中から共に旅をするパーティメンバーを選ぶんだ。



▲残ったメインキャラ＋セカンドキャラの中から、パーティメンバーを選ぼう。



▲まずはリーダーを選択、とりあえずは戦士系のキャラがお薦めかな。

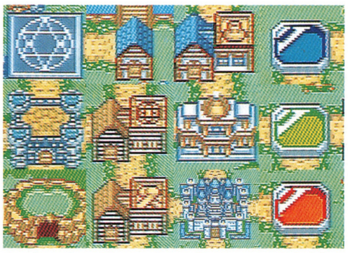




▲フィールド画面右上に表示されているのは、世界の秩序と混沌を表す「カオスゲージ」だ。これが著しく秩序、もしくは混沌側に傾くと思いもよらぬことが…。

▼移動時に振れるサイコロの数を増やしたり、他のプレイヤーを妨害したりなど、特殊な効果をもたらす「カード」はここ一番！ という時に役立つのだ。





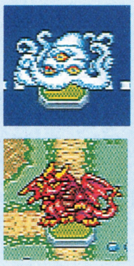
▲赤・青・緑のマスの他に、お店や城・寺院など、色んなマスが配置されている。洞窟のマスに止まると強いモンスターが出現するが、倒せば良いことが…。

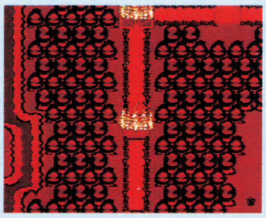
多種多彩なイベントが勇者達を待ち受けるのだ

良しも悪しも運しだい。ゲームの勝敗を大きく左右する様々なイベントは、ボードゲームの華だよね。このゲームにもモチロン、領地獲得のカギになる各種ミッションを初めとして、モンスターとの戦闘や問答無用のハプニングなど、実に多彩なイベントが用意されているぞ。基本的に、赤いマスに止まれば戦闘になり、青いマスではカードがもらえる。あくまで基本的に、だが緑のマスで起こる出来事は予測不可能。良いこともあれば、地獄をみることも。

七転八転大逆転の各種イベント

良きにつけ悪しきにつけ、キャラクターに様々な影響をもたらすゲーム中のイベント。季節に合わせた天候の変化や自然災害など、その種類も色々なのだ。最強クラスの魔物（レッドドラゴンとクラーケン）の来襲は、できらば避けたいイベントだが…。







▲レッドドラゴンとクラーケン、倒せばそれ相応のメリットもあるのだが、ちと強すぎ。

勝利の哲学“逆”トンビに油揚げ!?

一度人の手に渡った領地は、絶対に入手不可能なのか？ いやいやそんなことは無い。戦闘で捕らえたモンスターをけしかけて、敵領地の城主を倒したり、特殊なカードを使って敵国の城主を寝返らせると、その領地をそっくり手に入れることができるのだ。敵に取らせて奪う、これも作戦だぞ。



◀他人の領地に、弱い城主が守っている場所があればチャンス！ 魔物を送り込んで奪っちゃえ！

カードゲーム感覚の戦闘シーン

モンスターとの戦闘には、カードゲームの戦闘システムが取り入れられている。敵も味方も自分の攻撃ターンになるとサイコロを振り、出た目の数だけ相手にダメージを与えられるんだ。ゾロ目の「ジャストミート」や、必要以上の大ダメージでモンスターに止めを刺した時の「オーバーキルボーナス」もちゃんとあるぞ。モンスターとの戦闘に勝つと、倒した敵の強さに応じたお金と名声値がもらえる。



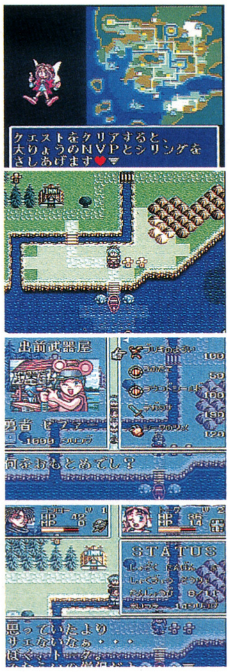
勇者を夢見る君達へ、ヒューマンが送る冒険活劇ボードゲーム



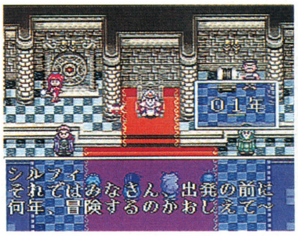
■SFC■ヒューマン
■11月25日発売■¥9900■16M+B

RPG感覚で快適プレイ 斬新ボードゲームなのだ

昨年11月、PCエンジンに登場して好評を博したRPG風ボードゲーム「ただいま勇者募集中」が、愉快・痛快・バトル満開の度合いを増して、SFCで華麗にリニューアルされた！ 前作よりも更にRPG風味を濃くしたゲームシステムが、長〜く遊べる奥深いゲーム性を生む。PC版同様、最大4人までの多人数プレイはもちろんOKだから、友達を集めてワイワイ楽しむのに最適だ。友情・愛情・家族愛の壁を越えて、力いっぱい足を引っ張り合ってくれ！（笑） さあ皆んなで、ファンタジーボードゲームの世界を旅しよう。



▲システムの随所に、遊びやすくするための工夫が見られる。親切♥

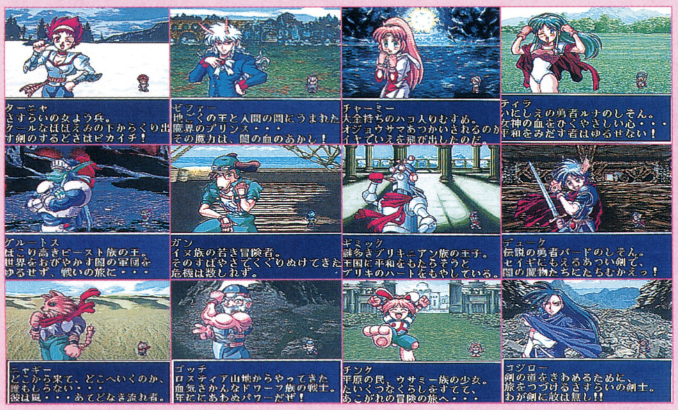


▲ゲームのモードは2種類。RPG感覚でマップをクリアしていく「しなりおモード」と、手軽に楽しむ「ぱーてぃモード」だ。

勇者は12人！さあ君はどのキャラでプレイする？



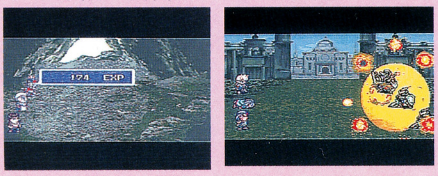
ゲームに登場する勇者は全部で12人。前作を遊んだ方は、「え〜!? 思いっきし人数が減ってるじゃん」と思うだろうけど、実はそのぶん各キャラクターの個性や特徴がとんでもなく緻密に設定されているのだ。どのキャラクターを自分の分身に選ぶかはプレイヤーのお好み次第、外見で選ぶか？ 特徴で選ぶか？



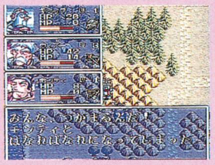
華麗なるハイパーバトル



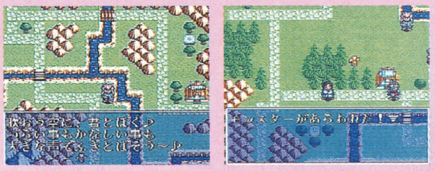
初めて見た時に、誰もが驚嘆（あるいは驚愕）の声をあげるであろう戦闘シーン。味方の勇者達と敵キャラクターが、華麗にかつスピーディーなバトルを展開するぞ。戦う場所によって変化する背景のグラフィックや、魔法を使った時の視覚効果も素晴らしく、一見の価値は大いにアリ。頭に〝超〟がつく高水準だ。



イベントは盛り沢山！



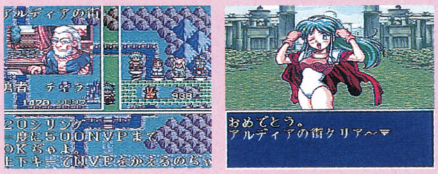
サイコロを振って、出た目の数だけマップを移動できるシステムは既存のボードゲームと同じだ。が、このゲームでは必ずサイコロの目の数だけ進まなくてはならないというわけではなく、動ける範囲内でなら好きな場所に止まることができるのだ。マップ上では、敵との遭遇や歌合戦(?!)など様々なイベントが起こるぞ。



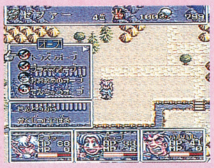
クエストを駆け抜けろ！



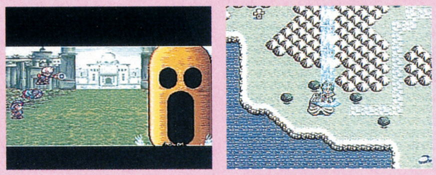
このゲームの目的は、マップ上に存在する「クエスト」と「街」を全て解放することにある。それを果たすと、〝しなりおモード〟ではマップを牛耳るボスが現れ、〝ぱーてぃーモード〟の場合はゲームが終了するんだ。クエストや街では、マップ上で出現する敵よりも強いモンスターが登場するので注意。得られる経験値も多いが。



醍醐味はオーブの駆け引き



色んな局面で勇者達の助けになったり、逆に他のキュラクターを妨害したりと、種類によって用途が幾通りもあるアイテムが〝オーブ〟だ。このオーブを使ったかけひきこそが、本作品の醍醐味だ。陥れたり邪魔したり、オーブを使った思いつく限りの妨害工作で他のプレイヤーを苦しめてやろう。情けは無用、鬼になれ。



NEW SOFT PICK UP!



スーパードンキーコング

今、ここで失礼な物言いを許されるならば、SFCでここまでの画像表現が可能であることを、誰が想像し得ただろうか？　新ハードの乱立による「ゲーム新時代」が囁かれる今、「スーパードンキーコング」はSFCの限りない可能性をアピールする。

■ＳＦＣ■任天堂■11月26日発売予定
■￥9800(税別)■32M＋Ｂ・Ｂ

驚異のグラフィックで甦るドンキーコングの世界！

あまりの画面の美しさに、疑いの念を抱く方もいそうなので、念を押しておこう。このゲームはＳＦＣだ。まぎれもなくあの「ドンキーコング」である。14年前の'80年に登場し、その人気の高さから「ドンキーコングJr」という続編まで登場してしまった不朽の名作の、まごうかたなきアレンジバージョンなのだ。そのタイトル通り、主人公にドンキーコングとその友人であるディディーコングを抜擢して送る本作品。最新のグラフィック技術を駆使した美しいステージを、コング達がなめらかな動きで駆け回る映像は、ハリウッド映画にも劣らぬ高水準だぞ。

画面を見ればわかると思うが、ゲームジャンルは大人から子供まで幅広く楽しめるアクションゲーム。スーパーマリオと並ぶＳＦＣの顔になり得るか、発売に向けて期待はふくらむばかりだ。



▲グラフィックのレベルは、これまでのＳＦＣ用ソフトを完全に凌駕している。32Mの大容量とは言え、信じられない高水準だ。実際に動いてる画面を見たら更に驚くことであろう。



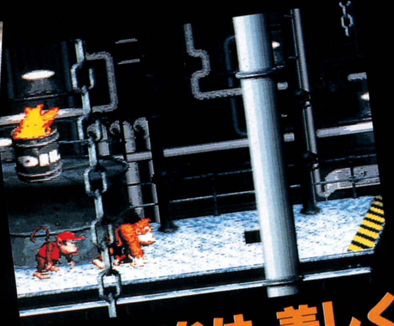




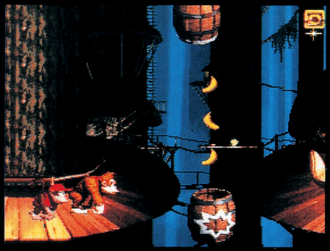
最強コンビがステージを駆ける！

ゲームの目的はトカゲのモンスター、クレムリン達に奪われたバナナを取り戻すこと。パワーはあるがジャンプ力が低いドンキーコングと、逆にジャンプ力には絶対の自信を持っているディディーコングの２人(?)が力を合わせて、全６エリア40ステージの突破を目指すんだ。各ステージのラストでは、実際のゴリラの動きを研究して作られたドンキーコング達のダンスが見られるらしいぞ。どんな愉快な動きを見せてくれるか、楽しみ楽しみ♥





冒険の舞台は、美しくそして流麗に…！



▲乗っている床が、螺旋状になっているようにも見える森のステージ。タルの中に秘密が…？





▲ダチョウのエクスプレッソにまたがり、雪山を抜けるコング親子。

俺達の大冒険を楽しみにしててくれ







POWER SELECTION

SFC

Super Famicom

嵐の前の枕投げか？（究極意味不明神拳）驚愕のラインナップと待ち受ける年末商戦。

話題作ラッシュ！購入には気配りを。

いつもに輪をかけて凄い、11月のSFC。「極パロ」あり～の「モータルII」あり～の「スーパードンキーコング」あり～ので、ヘタすりゃ年末を待たずしてお財布スッカラカン状態にもなりかねないのだ。果たして君は、年末の大商いに希望を託すか？ それとも、目先の大作になけなしの財布をかけて見せるか？ サア！あサァ！あサァサアサァサァ…。って、いきなり翔んじゃってるよ俺（笑）。だけど、今月はちと尋常でないのもまた確かなお話。先程例に挙げた3本以外にも、「モンスターメーカーキッズ」や「シュビビンマン零」、「対戦ぱずるだま」など、要チェックソフトが軒を連ねているのである。

だがここで、調子に乗ってアレコレ買いさくると来るべき年末の大作ラッシュで泣きを見るのは必定。そこで、最初に言ったような2者択一に迫られるってわけだね。自分でお金を稼げる大人はまだしも、ソフト代をお小遣いからまかなわなきゃならないお子様にとっては、辛い季節が来たね。

NOVENBER

11日 ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2
〈カプコン〉 9500円／カートリッジ
11日 モータルコンバットII究極神拳
〈アクレイムジャパン〉 11800円／カートリッジ
11日 実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN
〈コナミ〉 9980円／バックアップカートリッジ
11日 ファイヤー・ファイティング
〈ジャレコ〉 9800円／カートリッジ
18日 ドリームバスケットボールDUNK&HOOP
〈ヒューマン〉 9600円／カートリッジ
18日 遊人 雀獣学園2（仮題）
〈バリエ〉 9800円／カートリッジ
18日 武田修宏のスーパーリーグサッカー
〈ジャレコ〉 9800円／バックアップカートリッジ
18日 ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま
〈コナミ〉 8500円／カートリッジ
18日 鋼HAGANE
〈ハドソン〉 9500円／カートリッジ
18日 ミリティア
〈ナムコ〉 8800円（予価）／カートリッジ
18日 中野浩一監修 競輪王
〈ココナッツジャパン〉 9980円／バックアップカートリッジ
18日 GP-1 RS
〈アトラス〉 9800円／バックアップカートリッジ
18日 ウルティマVIブラック・ゲイト
〈ポニーキャニオン〉 9800円／バックアップカートリッジ
18日 スーパー五目将棋・定跡研究篇
〈日本物産〉 9500円／カートリッジ
18日 モンスターメーカーキッズ 王様になりたい
〈ソフエル〉 9200円／バックアップカートリッジ
24日 全国高校サッカー
〈四次元〉 9800円／バックアップカートリッジ
25日 スキーパラダイスWITHスノーボード
〈パック・イン・ビデオ〉 8900円／カートリッジ
25日 のんたんといっしょ くるくるパズル
〈ビクターエンタテインメント〉 7800円／カートリッジ
25日 テクモスーパーボウル2スペシャルエディション
〈テクモ〉 9980円／バックアップカートリッジ
25日 元祖パチスロ日本一
〈ココナッツジャパン〉 9980円／カートリッジ
25日 スーパー麻雀3辛口
〈アイマックス〉 9800円／／バックアップカートリッジ
25日 大爆笑人生劇場～大江戸日記～
〈タイトー〉 9000円／カートリッジ
25日 極上パロディウス
〈コナミ〉 9800円／カートリッジ
25日 バトルサッカー2
〈バンプレスト〉 8800円／カートリッジ
25日 ただいま勇者募集中おかわり
〈ヒューマン〉 9900円／バックアップカートリッジ
25日 なるほど／ザ・ワールド
〈トミー〉 9500円／カートリッジ
25日 改造町人シュビビンマン零
〈メサイヤ〉 9800円／カートリッジ
26日 スーパードンキーコング
〈任天堂〉 9800円／バックアップカートリッジ
中旬 パチンコ㊙必勝法
〈バップ〉 9800円（予価）／カートリッジ
中旬 花の慶次～雲のかなたに～
〈四次元〉 価格未定／カートリッジ
11月 パニックイン なかよしワールド
〈バンダイ〉 6800円／カートリッジ
11月 かまいたちの夜
〈チュンソフト〉 10800円（予価）／バックアップカートリッジ
11月 ゴン
〈バンダイ〉 8800円／カートリッジ



新キャラの登場で、増々目が離せないっ！

極上パロディウス

■コナミ■11月25日発売■¥9800■16M

言わずと知れた、コナミの甘辛大作ＳＴＧ。まさか、これほど早くＳＦＣに移植されるとは思ってなかったよね。アーケードでどっぷりハマったシューティング野郎達は、首を長っが～くして待っていることであろう。ＳＦＣ版にはオリジナルの新キャラも追加されていることだし。

「難しそうだから」という理由でアーケード版を敬遠していた方は、難易度設定ＯＫのＳＦＣ版でぜひ一度「極パロ」を体験すべし。



今世紀最大にして最強のエンターテイメントSTGが登場!!

まあ、移植するのはあのコナミさんなのだから、大丈夫だ大丈夫だとは思うんだけど…。やはり誰もが気になっているであろうSFC版の移植度の高さ。あの心踊らんばかりのBGMが、絶妙のバランスに支えられたゲーム性が、どこまで再現されているかが気になって仕方がない。と、いう方も多々おられるはず。

ご安心召され、このSFC版「極パロ」は、サウンドの素晴らしさ、ゲーム性の高さにおいてもアーケード版の完全移植！感動こそすれ、決してがっかりすることはないはずだ。





▲「お～っほっほっほっほっほっほっほっ」や、「春はあけぼの」など、キャラクターのボイスはほぼ完璧に移植されている。

バトルサッカー2

■バンプレスト■11月25日発売■¥8800■12M

ウルトラマンやガンダム、仮面ライダーなどに登場した、古今東西のヒーロー・悪役達が一堂に会するサッカーゲームの第２弾。それがこの「バトルサッカー２」なのだ。前作と比較するとスピードが格段にアップし、ゲーム性にもさらなる磨きがかかったこの作品。ド派手な視覚効果から繰り出される必殺シュートもバッチリ健在で、試合を盛り上げてくれるぞ。



登場するキャラクターは、思わず「懐かし〜♥」と叫んでしまうものから、現代のお子様でないとわからないものまで色々様々。あんまり昔の知識をひけらかすと年齢がバレるのでほどほどに(笑)。それぞれのキャラクターは、全く異なるステータスと必殺シュートを持っている。特徴をしっかり把握しておくべし。



超破壊力の必殺シュート







新旧のヒーロー達が揃い踏み！まさに"夢"のバトルサッカーゲームだっ!!



▶ゲーム展開はすこぶるスピーディー、足の早いキャラクターがボールを持って突っ走るとスクロールが早い早い。気分は韋駄天。

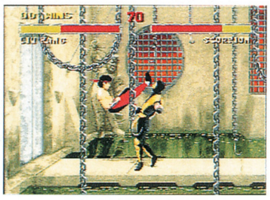


▲キャラクターものと、あなどるなかれ！　実は遊べば遊ぶほど味が出てくるゲームなのだ。２Ｐ対戦も思いっきり熱くなれるぞ、やはり対戦が華でしょう。

モータルコンバットII 究極神拳

■アクレイムジャパン■11月11日発売■¥11800■24M





▶究極神拳とピットに加えて、「II」には「FRIEND SHIP」と「BABILATY」が登場。これにより、戦いはより熾烈に…？

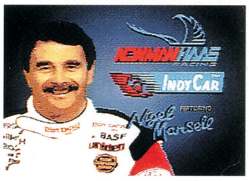
究極神拳が炸裂する瞬間に画面がモノクロ反転するという、超カッコイイ一演出が施されているＳＦＣ版「モータルコンバットII」。もしかしたらＭＤ版より良くできてるんじゃないか？と、密かに思っている私である。

12人の拳士達が、己の命をかけて戦う真剣勝負！　各キャラクターに秘められている必殺の奥義「究極神拳」を、君は全て発見・マスターすることができるかっ？

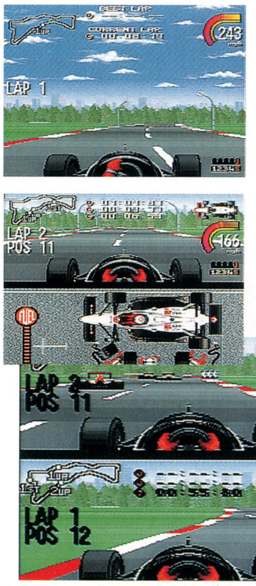


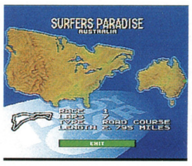
ナイジェルマンセル・インディカー

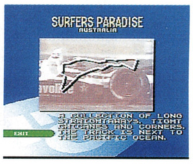
■アクレイムジャパン■12月16日発売■¥10900■16M



自らの手で特別仕様・仕様変更したインディカーを駆り、忠実に再現された15ヶ所の国際トラックを駆け抜ける。「ナイジェルマンセル・インディカー」は、そういった、プレイ感をかりたてるシチュエーションで、超リアルなレースシミュレーションを体験できる興奮のレースゲームだ。極限を超えるレースで、世界最速の男となれ。





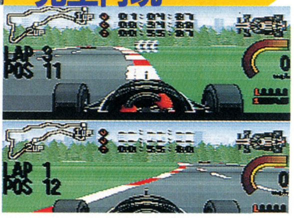


▲ただの３Ｄ視点ではない、コクピットを通したドライバーズ・アイから見えるウネウネコースは、臨場感たっぷり。

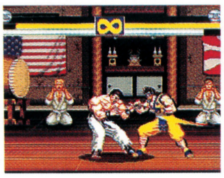
ナイジェルマンセルの華麗な走りをSFCで完全再現

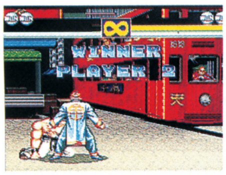


▶セッティングに凝りまくって、自分だけのマシンを作ろう。







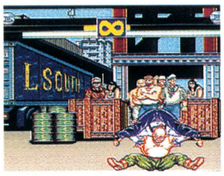








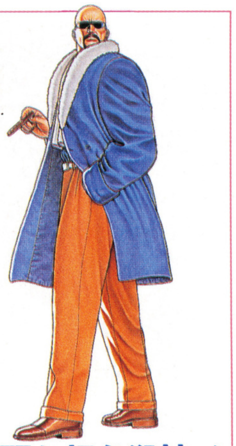




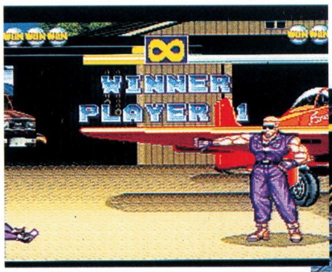
龍虎の拳２

■ザウルス■12月16日発売予定■¥10,900（予価）■32M

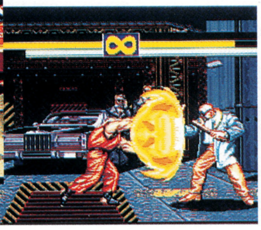
早くもＳＦＣに移植される「龍虎の拳２」の続報をお届けしよう！ 今回はＳＦＣ版のオリジナルモードである〝NEO TEAM BATTLE モードについて。このモードでは１プレイヤーと２プレイヤーがそれぞれ１人～５人のキャラクターを選択し、順番に対戦していって全ての対戦が終了後、キャラクターが一人でも残ったチームの勝利となるのだ。各対戦で勝ったキャラは、対戦終了時のままの体力で次の相手と対戦するぶっつづけのチームバトルになる。ＳＦＣオンリーのこのモードで友達と熱く対戦しよう!!



熱いかけ引きと豪快華麗な超必殺技の数々が戦いを増々面白くするのだっ！



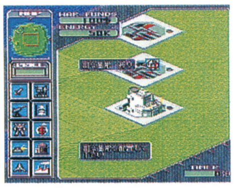
▲32Mの大容量で完全移植！ 家庭で楽しめるのももうすぐだ。

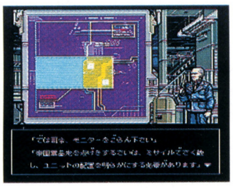




ミリティア

■ナムコ■11月18日発売■¥8,800（税別）■12M





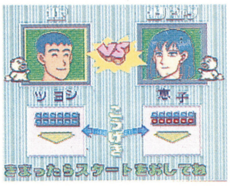
▶帝国樹立を目論むゾルゲフの野望を粉砕すべく、コロニーに残された人々は軍民合同の連合軍を組織し、豪襲艦で地球へ下降した…。

ナムコさんの新作「ミリティア」は22世紀の地球上が舞台のウォーシミュレーションだ。第一のオペレーションは「マザーアース作戦」。プレイに入る前にアドバイスモードを選択すると、作戦参謀のアーネスト・ボウマンからこれから挑戦するオペレーションのアドバイスが貰えるぞ。パスワードはアルファベット４文字で簡単。ゾルゲフの地球制覇の野望を粉砕すべし。

ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま

■コナミ■11月18日発売■¥8,500■８M





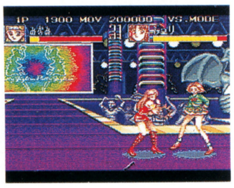
▶ツヨシ同士で対戦すると連鎖の嵐でイイキモチ。各キャラ、ピンチの時のふんばってる顔がカワイイのだ。

現在アーケードで大人気稼動中の「対戦ぱずるだま」がＴＶで好評放映中の「ツヨシしっかりしなさい！」と合体して早くも登場。それぞれ独自の攻撃パターンを持つ10人のキャラクターとセリフが熱いパズルゲームだ。ゲームモードも５つ用意されていて練習にも最適。腕を磨いてゲームセンターでブイブイ言わせても良し。連鎖合戦でホットな冬を過ごそう。

制服伝説プリティファイター

■イマジニア■12月2日発売■¥9,800■16M





▶ストーリーモードとV.Sモードがある。8人の女の子は皆、とても可愛い。とにかく、このゲームの必殺技は必見でしょう。

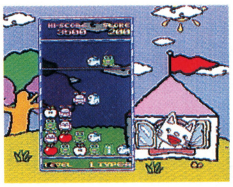
感涙のギャルオンリーの格闘ゲーム「制服伝説プリティファイター」。８人の女の子が登場するコミカル格闘ゲームで、コスチュームはセーラー服、ボディコン、看護婦、着物、婦人警官、ブルマー、ブレザー制服、柔道着。必殺技もおしりペンペン、バナナ食べ、かんちょう、後ろの正面ダレー、ドリンク飲み、クイックアッシーなどコミカル。一体、どんな技だ!?

のんたんといっしょくるくるパズル

■ビクターエンタテイメント■11月25日発売■¥7,800■４M







▶私はゲームボーイ版はかなりやり込みましたよ。エンエン1時間ぐらいは続けられます。やっぱ落ち物パズルはいいよね♡

４月にゲームボーイで発売された「ノンタンといっしょ／くるくるパズル」がＳＦＣに登場。名作「ウゴウゴルーガ」で放映されていたアニメ「ノンタンといっしょ」のキャラクターの落ち物パズルだ。ペアで落ちてくるキャラをウラ・オモテひっくり返して同じキャラ２つのペアを積んで消しいくゲーム。ＳＦＣ版でのパワーアップに期待したいネ！

ミッキーとミニー マジカルアドベンチャーズ2

ACG　■カプコン　■11月11日発売　■¥9,500　■ROM

ディズニーのアイドル・ミッキーマウスが、今度はミニーマウスと一緒に、マジカルアドベンチャーの世界へと帰ってきた！　今度は2人同時プレイが可能になったぞ。前作のコスチューム・チェンジシステムも健在。



元祖パチスロ日本一

ETC　■ココナッツジャパン　■11月25日発売　■¥9,980　■ROM

パチンコ雑誌をそっくりそのままゲーム化したパチスロシミュレーションゲーム。モードは、攻略法、クイズ、目押し、選手権、占い、殺人事件、赤ずきんラーナ、オプション、スペシャルと多様。



パチンコ㊙必勝法

ETC　■バップ　■11月発売　■¥9,800　■ROM

実在機種をモチーフにした4機種のパチンコ台を、グラフィック・釘配置・玉の動きなどすべてにおいて、本物に忠実かつリアルに再現したパチンコゲーム。格闘ACGの戦略性をミックスした対戦格闘パチンコもアリ。



スキーパラダイス

SPT　■パック・イン・ビデオ　■11月25日発売　¥8,900　■ROM

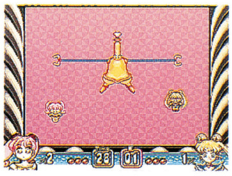
スーパーファミコン初のスキーゲームの登場！　フリーライド、レースモード、トレーニングモードの3種類があり、全てのモードでスノーボードも楽しめる。実写取り込みの景色が、白銀の世界を見事に再現してるぞ!!



パニックイン なかよしワールド

ACG　■バンダイ　■11月発売予定　■¥6,800　■ROM

「なかよし」シリーズ第3弾。大人気「なかよし」キャラが4タイトル分登場だ！　ゲームは、簡単ルール＆操作で誰でも楽しめちゃう1画面タイプのアクションゲームだ。ゼッコウモードという対戦モードがあるぞ。



競輪王

ETC　■ココナッツジャパン　■11月25日発売■価格未定■ROM

業界初の競輪シミュレーションゲームがついに登場！　しかも監修は世界のV10中野浩一だ!!　遊び易い育成シミュレーション＆賭けも楽しめるパーティモードも搭載。競輪を知らない人からギャンブル通までOKだ。



ワギャンパラダイス

ACG　■ナムコ　■12月16日発売　■¥8,800　■ROM

1987年のファミコン版第一作依頼続いている人気シリーズ「ワギャンランド」が、装いも新たに「ワギャンパラダイス」として登場！　ステージは「トゲトゲ落下面」など全30面。ミニゲームは12種類と増えたぞ！



ロックマンX2

ACG　■カプコン　■12月16日発売　■¥9,800　■ROM

昨年12月にSFCでの新たなロックマンシリーズとして発売された「ロックマンX」の続編が登場。前回の基本アクションに加え、新たに改良されたパワーアップパーツにより、派手なグラフィックが楽しめるぞ。



モンスターメーカーキッズ 王様になりたい

ETC　■ソフエル■11月18日発売　■¥9,200　■B・B

「モンスターメーカー」がオリジナルルールの新感覚ボードゲームとなってSFCに再度登場。ファンタジーRPGと国盗りゲームの要素がプラスされていて、マルチプレーヤー5を使えば4人対戦も可能だぞ!!



パックインタイム

ACG　■ナムコ　■95年1月3日発売予定　■¥7,900(予価)■ROM

「ハロー！パックマン」が好評な中、新たなパックマンゲームの登場。広大なフィールド内を動きまわりながらアイテムを集め、ルートを模索していくフィールドアスレチックタイプのパズルアクションゲームだ。



実戦！麻雀指南

ETC　■アスク講談社　■95年1月発売　■¥9,800　■B・B

配牌や展開などにごまかしのない本格派の麻雀ゲームの登場。本物の実力が身につく本格4人打ちだ。麻雀指南、フリー対局、月例大会、段位診査の4モードがあり、多様な打ち筋を持つ15人の雀士と卓を囲めるぞ。



X-MEN

ACG　■カプコン　■発売日未定　■価格未定　■ROM

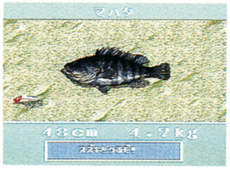
マーヴル・コミックスの人気マンガ「X-MEN」が横スクロールアクションゲームで登場。あのサイクロップス、ビースト、ウルヴァリンガンビットサイクロックの5人のキャラクターを操る事ができるぞ。



海釣り名人～スズキ編～

SPT　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■11月18日発売　■¥9,800　■B・B

スポーツフィッシングの要素が大きいシーバス（スズキ）フィッシングを細部にわたってシュミレートした本格派。人間と魚の一騎打ちを楽しめるアングリング・モードとチャンピオンシップ・モードの2つがあるぞ。



なるほど！ザ・ワールド

ETC　■トミー　■11月25日発売　■¥9,500　■ROM

テレビでおなじみの「なるほど！ザ・ワールド」がゲーム化。世界中の難問・奇問が4,000問も用意されているぞ。マルチプレイヤー5対応により、4人までプレイ可能。さらにアクション・パズルゲームもあり。



ドリームバスケット DUNK&HOOP

SPT　■ヒューマン　■11月中旬発売　■¥9,600　■ROM

ヒューマンの作るバスケットボールということで注目を浴びている作品。レギュラーゲームはモチロン、スリーオンスリーと練習モードも用意されているぞ。トーナメントと価値抜き戦ができる。チームも豊富にあるぞ。



POWER SELECTION MD+MCD

遂に発売迫る！脅威の周辺機器(？)スーパー32X!!その可能性や如何に？

NOVEMBER

25日　ナイジェル・マンセル・インディ（仮題）
〈アクレイムジャパン〉¥7800
テクモスーパーボウル2ファイナルエディション
〈テクモ〉¥9980
未定　豪血寺一族
〈アトラス〉価格未定
サムライスピリッツ
〈セガ〉価格未定
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
〈セガ〉価格未定

●MEGA－CD
未定　リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウェスタン
〈コナミ〉¥7800
¥9800（専用銃付）
アフターハルマゲドン外伝～魔獣闘将伝エクリプス～
〈セガ〉価格未定

ますますセガから目が離せないっ!!

九四年秋は、セガが遂にその本来の力を発揮して、日本のコンシューマ市場に大攻勢を開始した秋として、長く記憶に残るだろう。それほどセガがこの秋冬に発売しようとしているものは、新世代機セガ・サターンを筆頭に、凄まじくも素晴しいものばかりなのだ。

というわけで、今月から本誌でもセガ・サターン（以後、SSと略）については、固定連載ページを設けているので、チェックしてもらいたい。また断わりまでに説明しておくが、今後SSは単独の固定ページを設けるが、スーパー32Xに関しては、このMD＋MCDページ内で扱っていく予定だ。スーパー32Xが本格的にその役割を果たすようになれば（アメリカではスーパー32X発売後、若干間をおいてSSが市場に投入されるらしい。その間に何本もの人気タイトルがスーパー32X用に発売されるだろう）、まだまだMD＋MCDも捨てたものではなくなるはずだ。SS購入は大いにけっこうだが、どうかスーパー32Xも忘れずにチェックしてもらいたい。

AMショー&CSG新作発表会でも大好評！SS最大のライバル？

SS最大のライバルは、もしかすると同時期の発売が予定されている新世代機のアレではなく、同じセガから発売が予定されている、スーパー32Xかもしれない。いや、マジでマジで。というのも、AMショー＆CSG新作発表会で予想外の大好評を得てしまったのだ、「スペースハリアー」の完全移植が。これはマジで驚くぞ。過去にいくつかのハードで移植が試みられてはいるけど、今回はもう極めつけ！決定版!!って感じだからね。スーパー32Xで発売されるものはいずれSSでも発売されるらしいので、それまで待ってもいいけど……でもなぁ、両方購入ってのも真剣に検討しちゃうな。

発売予定タイトル一覧（抜粋）

アフターバーナー　コンプリート
サイバーブロール（仮題）
スターウォーズ　アーケード
TEMPO（仮題）
DOOM
V.R.Delux
メタルヘッド
サージカルストライクCD
シャドー・オブ・アトランティス
ファーレンファイトCD
●いずれも発売はセガ・エンタープライゼス、発売日、価格ともに未定。

スーパー32X

■セガ　■12月初旬発売予定　■¥18800以下　■周辺機器



CPU	メイン SH2（ビットRISC）×2
メモリ	ワークRAM　2Mビット ビデオRAM　2Mビット
グラフィック	同時発色数　最大32768色 パレット発色　256色
サウンド	PWM音源　2Ch

スペースハリアー

とにかくこれでしょ、もうこれで決まり！　さぁ、君はSS&スーパー32X両方とも購入しなければならなくなってしまいました。完全移植だよ。マジで。座りの悪い椅子を一脚用意すれば、完全に体感筐体が再現できるよ(大ウソ)。素晴しくキレイな画面が高速でスクロールしていく様を眺めていると、本当に「スペハリ」っていいゲームだったんだなぁ、と改めて実感できる。新しいよ、これ。

スターウォーズ　アーケード

アーケードで大好評稼働中の筐体もの3DSTGが、ほぼ完全移植を遂げてスーパー32Xに登場する。単純にこれまでMCDで発売されてきた3DSTGと比較してみると、まず明らかに画面スクロールの滑らかさが違うことに驚かされる。「スーパー32Xなんだから当り前だろう」というようなことを殊更に強調したくなるほど、本当に滑らかなのだ。気分いいッスよね、先輩(誰？)。

バーチャレーシングデラックス

新規追加コースにニューマシンを加えて「V.R」が帰ってくる。MD版が発売された時は「MDでよくぞここまで！」と驚嘆の声が上がったものだが、今回は「スーパー32Xならばここまで！」という感じで、新しく追加された部分以外でも、画面スクロールの滑らかさやスピード感、ポリゴンの安定等、MD版とはちょっと比較にならないほどの変貌を遂げているのだ。








ソニック&ナックルズ

ACG ■セガ ■10月18日発売 ■¥7800

遂にそのゼンボーが明らかにされた「ソニック&ナックルズ」の秘密！ いわゆるところの合体型ソフトだったとはオドロキである。しかも「ソニック2」でナックルズが使えるとは!! 感涙……。



サムライスピリッツ

ACG ■セガ ■11月18日発売 ■¥8800

ＭＣＤでも発売が予定されているが、こちらはＭＤ版。アースクウェイクの不在はいささか寂しい気がするが、ネオジオソフトのＭＤ移植としては過去最良の仕上がりなのではないでしょうか？ 天草も使えたりしてお得なのだ。





豪血寺一族

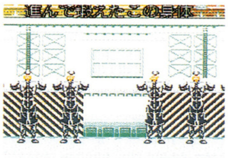
■アトラス ■11月発売予定 ■価格未定

今、編集部で最もア～ッツイ対戦格闘ゲーム！ それは「豪血寺一族2」。いや、いいッスよ、あれ。だって歌っちゃうんだもん。もうアニキなんか（って、俺様だけど）「スーパーくらにしにおまかせよ」ってな感じで大騒ぎだ（2度死んでもたぶん治りません）。となると、この前作もＳＦＣ版ＭＤ版共々、俄然注目度がアップアップしてしまうワケだ。コンシューマ移植に際してカラオケモードが用意されたのも、「2」への伏線だったのね。さすがアトラスさん！日本一!!



バトルロイヤルモード

2Ｐ対戦モード。それぞれ分家1分家2に分かれ、最大8人までの（選ぶ人数もハンデになる）キャラクターを選んで（同キャラを何人選んでもよい）勝ち抜き戦を闘うのだ。



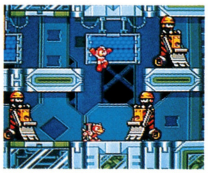
KARAOKE!

やっぱこれっしょ、KARAOKEだよ、KARAOKE。ここで歌詞を覚えてアーケード版の「2」にあわせて歌うんだよ。歌わずば極刑、タタンカの歌はマジでクルぞ。男の空手道もOK。

ロックマンメガワールド

ACG ■カプコン ■10月21日発売 ■¥8500

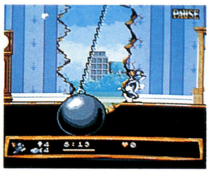
やっぱいいよなぁ、ロックマン・シリーズ。懐かしくて新しいんだな、うん。おまけにＦＣ版1＋2＋3が1本にまとまった上にボーナスステージまで用意されてこのお値段！ 良心的やなぁ。ＡＣＧ苦手な君にもおすすめね。



トムとジェリー

ACG ■アルトロン ■11月発売予定 ■価格未定

「仲良く喧嘩する」という不可解な命題に挑戦し続ける哲学的ネコとネズミが、ＡＣＧになってＭＤに登場する。果たしてその命題は解かれるのか？ 不可解に挑戦したい方には絶対におすすめしたい1本だ（大ウソ）。



アフターハルマゲドン外伝 ～魔獣闘将伝エクリプス～

SLG ■セガ ■11月発売予定 ■¥7800

あの超硬派ファンタジーＳＬＧがＭＣＤで復活する。この雰囲気は、やはりアフターハルマゲドンでなければ楽しめないでしょう！ ファンタジーを知り尽くしたスタッフの手になる濃いぃ～シナリオ、システムを堪能してくれ。



餓狼伝説スペシャル

ACG ■ビクターエンタテインメント ■12月発売予定 ■価格未定

まだまだ未完成なヴァージョンの画面写真だが、まず間違いなく（冗談冗談、本物だってば）「餓狼伝説スペシャルの」の画面写真でしょう、ということで大紹介。テリーとかアンディも登場するらしいので（当り前）大安心。



バトルコープス

STG ■ビクターエンタテインメント ■9月30日発売 ■¥8000

熱い！熱すぎる!! これぞハードＳＦ・３ＤＳＴＧの決定版!! ロボットを操作して突き進んでいく各面は、金属の灼けつく臭いにむせかえるようなハードな演出に満ちあふれているのだ。ＭＣＤユーザーならば買って損ナシ。



ナイジェルマンセル・インディ

RACE ■アクレイムジャパン ■11月25日発売 ■¥7800

「海外ゲー海外ゲー」と侮るなかれ、このソフトが与えてくれる爽快感は並大抵のものではない。久しぶりに走ること自体が麻薬的に（わかるな？）楽しいレースゲームの登場なのだ。ＳＦＣ版より、こっちの方が○、かな？



リーサル・エンフォーサーズII

STG ■コナミ ■11月25日発売 ■¥7800（専用銃付¥9800）

現在、アーケードで大ブームとなっているガン・シューティングの先駆けとなった超人気タイトル。自宅でプレイする際には「この線から前で撃たない」等、地方ルールを設けた方が熱くなれるかもしれません。大型モニタも……。



ソウルスター～永遠の追撃者たち～

STG ■ビクターエンタテインメント ■12月2日発売 ■¥8000

前にも書いたんだけど、これまた激アツの３ＤＳＴＧ。空中（舞台は宇宙空間）に自機が浮遊する感覚が非常に秀逸なのだ。それだけでも見逃せないくらいだぞ。ゲームの方もその浮遊感を存分に活かしたデザインでナイス。



サムライスピリッツ

ACG ■ビクターエンタテインメント ■12月発売予定 ■価格未定

まだまだ未完成なヴァージョンの画面写真だが、まず間違いなく（冗談冗談、本物だってば）「サムライスピリッツ」の画面写真でしょう、ということで大紹介。覇王丸とかナコルルも登場するらしいので（当り前）大安心。



POWER SELECTION

SEGA SATURN

セガ・エンタープライゼス
発売予定：11月22日(火)
販売価格：¥44800(2ヵ月間)

セガマニアどもよ、ついに始まるぞ!!

いやー待ちわびたよな。野郎ども！　読んでるお前ら以上に、書いてる俺が待ちキレねーかもしれねーな。ついに、ついに『バーチャ』が家でプレイできるんだぜ！　くうう、熱いぜオイ!!

今月っからセガサターンの最新情報をビッシバシバシと紹介してくから、期待してチョーダイよ。セガファンどもよ。やっぱ「マルチメディア」がどうたらとか、「単なるゲーム機を越えたスペック」がどうのとかっていうニューハード、たくさんあるじゃん？　違うね。オレ断言しちゃうよ。オレらはヒートできる熱いゲームが欲しいんだよ!!　屁理屈に騙されんな。本質を見ろ！　答えなんて自ずから出るだろうしさ。なーんて簡単ことが、目指したくてこのコーナーは始まったわけさ。

おう、今気づいたんだけどさ、4行からの2段めを横に読むと「よろしく」になってるじゃん！　狙ってやった訳じゃねーのになあ、こーゆうことってあるのな。まるで娘の結婚式の前日に、茶を飲んだら茶柱が立った的なラッキーだな(笑)　幸先良いぞ、サターン!!

主要タイトル

クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険～
〈セガ〉¥4800
バーチャファイター
〈セガ〉¥8800
ビクトリーゴール
〈セガ〉価格未定
RACE DRIVIN'(仮題)
〈テンゲン〉価格未定
TAMA
〈テンゲン〉価格未定
MYST
〈サンソフト〉¥7800
グレイテストナイン(仮題)
〈セガ〉価格未定
ゲイルレーサー
〈セガ〉価格未定
新・忍伝(仮題)
〈セガ〉価格未定
真説・夢見館　扉の奥に誰かが…
〈セガ〉価格未定
バーチャ・ハングオン(仮題)
〈セガ〉価格未定

次世代機の真打ち、満を持して登場！ コイツを欲しくないヤツはぁ死ねっ!!





▶バーチャスティック



▼シャトルマウス



▼マルチターミナル6

んじゃま、一発目ってこともあんで、ちっとだけハードスペックのことでも話すか。オレも右の用語解説じゃあ、よく解んないからさ。んじゃまあ、おさらいからな。よくサターンの話になると出てくるのが〝スーパー32X〟。「何ソレ？」って子もケッコー多いんじゃない？　32Xは、早い話がメガドライブのパワーアップブースターなわけよ。数字的に言えば32ビットクラスだからメガドラの16ビットの倍になってるわけだ。(数字上はだぞ)

セガサターンのハードウェア能力は64ビットクラスなわけよ。上の本文で、「熱いゲームができりゃあ、それでいい！」って書いたけどスペックの限界が遠いほど、ゲームの可能性って広がるわけでしょ。だからオレはサターンが欲しいワケなのよ。

あ、あとやっぱセガもサターンには、ゲーム以外のホームエンターテインメントを考えているのだ。超強化されたサウンドシステムのおかげで、音楽CDもちろんのこと、CD-Gにも対応するしさ。だってフルオーケストラの再生を可能にしたPCM32chを採用してるんだぜ！　通信カラオケとかも電話回線とか介入させてやる気でいるしさあ。それに何よりウレシイのがサターンのシステム基盤である「ST-V」。これはアーケード専用のシステム基盤。つまりこれで開発されたアーケードゲームは、アっとゆう間に、サターンに移植できるって寸法よ！

オレが何でこんなにセガ・サターンが好きなのかには理由がある。「面白いゲームができます。別のこともできます。」って姿勢が好きなんだ。「何でもできます。」って唱いながらも面白いゲームの一本も出さないハードは反省してくれ。

CPU※	メイン	SH2 (32bit RISC CPU)×2
	サウンド	68000
メモリ	ワークRAM※	RAM 合計36メガビット
グラフィック	同時発色数	1670万色以上
	CG性能	専用ハードウエア搭載
	各種エフェクト	フラットシューディング※
		グーロシェーディング※
		テクスチャーマッピング※あり
スプライト※		拡大・縮小、変形、回転機能　あり
スクロール※	面数	最大5面（拡大・縮小、回転機能　あり）
サウンド	音源ch数	PCM 32ch（FM8ch可）
CD-ROM		インテリジェント倍速CD※採用

★INS回線　NTTが1988年に開始した日本語ISDN "INSネット" に使用されている回線。
★RAM　書き込み自由なメモリ。Random Access Memoryの略。
★RISC　基本的な簡易命令の機能を持つコンピュータ。
★インテリジェント倍速CD　倍速のCD-ROMドライブを採用し、且つ専用の32bitチップを搭載。
★MIDI　電子楽器同士を接続したり、電子音源とコンピュータとを接続して演奏する場合のインターフェース。Music Instrument Digital Interfaceの略。
★M-PEG　カラー動画像蓄積用符号化方式の標準化作業を進める組織。転じて、M-PEGで標準化作業が行われている符号化方式を指すこともある。MovingPicture Coding Experts Groupの略。
★グローシェーディング　三次元図形の面と面にグラデーションを施し、スムーズな処理をしたもの。
★CPU　計算機内で命令の解読と実行を制御する演算装置と制御装置からなる部分。マイクロコンピュータではマイクロプロセッサとも呼ばれ、一つのLSIチップの中に集積されている。
★スクロール　ゲームの背景が、縦方向や横方向に動くこと。
★スプライト　ゲームなどで、背景とキャラクターが重ね合っているように見せるために、背景に影響を与えずにキャラクターを重ね合わせる機能。アニメのセル画のようなもの。
★テクスチャーマッピング　物質の表面の模様や素材のことをテクスチャーといい、グラフィック・ソフトウェアで背景や立体表面を張り込む模様を指す。
★フラットシェーディング　三次元図形の光や反射と拡散だけを単純に計算したもの。
★ポリゴン　多角形のこと。3Dグラフィックスにおいて、モデリングした図形のを表面を複数の三角形や四角形に分解してこれらを多角形の処理単位として立体図形を描く。「バーチャファイター」がその例。

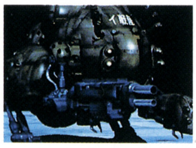
周辺機器　●バーチャスティック：¥4800　●シャトルマウス：¥3000
●マルチターミナル：¥3800　●別売りセガサターンパッド：¥2500
●パワーメモリー：¥4800　これ以外にも鋭意研究、作成中らしいぞ!!

グレイテストナイン



サッカーとくれば当然野球！（そうかなぁ？）画面切り替えなしで打球を追いかける、スーパーリアルなポリゴン野球を堪能してくれ!! 音声なども凝りまくり。

ダイダロス



サターンと言えば、ポリゴン。ポリゴンといえば宇宙だ!! 3DSFシューティングも当然ラインナップされてるぞ。CG+ポリゴンの美しさにまず酔え！

ビクトリーゴール



やっぱ旬な所は逃がさない。もちろんそこらのサッカーとはワケが違う。画面攻勢は3D。とにかく動きを見れば驚かされるぞ。選手やチームは、当然実名。

デイトナUSA



コイツも言わずと知れたアーケードの大ヒット作。今までのレース物とは一線を画した超大作が、あの迫力まんまで移植されんだぜ！熱すぎるぞ、セガ!!

バーチャファイター

まさか、知らねえヤツはいねえだろうな！ CGはもちろん、技や動きも完全移植って代物よ。しかもだ！どうやらアーケード版にはない独自の機能が追加されているらしい！ 詳しい内容は現時点では発表されていない。次号以降を待て!!





真説・夢見館 扉の向こうに誰かが……



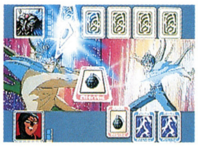
今度はマルチシナリオ。しかも新しく加えられた感情入力システムのおかげで、プレイヤーの感情や判断でストーリー展開が多彩に変化していくそうなのだ！

魔法騎士レイアース



原作つきと言えば、こちらも見逃せないぞ！新システムを随所に盛り込んで、幅広い年齢層を対象に生み出されたナイスなソフトだぜ。エメレード姫好き（笑）

ブルーシード



TVアニメでも人気の高田裕三原作のマンガが原作。システムはカードバトル、独特の世界感を存分に楽しめるぞ！ 原作のファンならずとも要注意の一本。

パンツァードラグーン



画面の美麗さを見ろ！この渓谷を、森林を、ドラゴンを駆って飛べ。ドラゴンに乗った視点から前後左右に視点の切り替えが可能。浮遊感と爽快感は最高だ!!

ゲイルレーサー



あのラッドモービルが生まれ変わって登場！2Pモードはもちろんポリゴンの敵車の出現によって、レースはいっそう展開するぞ!! 見て、やって、驚け。

RAMPO



大ヒット映画の雰囲気をそのままゲーム化。メッセージウインドウを排除し、音と映像のみをインターフェイスとしてシナリオを進めていく新しモノなのだ。

ワンチャイ・コネクション



香港ロケまで敢行し、実写&CGでキミに迫る本格推理アドベンチャーゲーム。ちなみに原作はジェームズ三木大先生。熱いドラマ展開を見せてくれるぜ！

移植決定!! 緊急発表!! 緊急発表!!

バーチャファイター2

■SS ■セガ ■発売日未定 ■価格未定

アーケードの登場もまだだって言うのに気が早いやね。え、セガさんよ！「2はやったことないし、どうかね」なんて言わせない!! だってオレ様は昨日プレイしてきたも～ん、へへん。取材にかこつけてさ。いやぁ業界人でホントーに良かった(笑)。いやいや自慢話しようってんじゃねえよ。『2』のこと知りたいだろ？ 写真じゃ何も解らないだろ。特集をいくら読んでも片鱗しか見えてこないだろ？

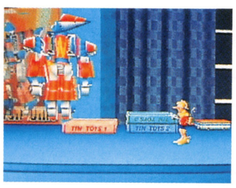
先に言っておくな。〝すーげえぞ〟。もう一回言っておくぞ〝すーげえぞ〟。正直ね、あれ見せられちゃうと「サターンへの完全移植はムリかな」なんて思わないでもないよ。スゴすぎてさ。

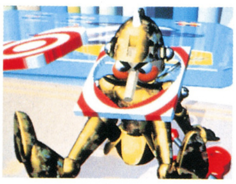
でもさ、『1』の時もあそこまでの物をちゃんと作ったしさ もしかしたらもしかするかも知れねーよ。セガは。どうでもいいけど書きづらいな。まあ、出るっつっても明日明後日の話じゃないし、アーケードを見てからでも全然問題ないしね。セガさんのサターンに賭けている意気込みを感じてくれればいい。オレは待ちきれないけど。



クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険

ゼンマイ仕掛けの騎士「トンガラ・ド・ペパルーチョ3世」は、さらわれた愛しのオルゴール「チェルシー」を救い出すべく、屋根裏へと上がっていく……すごくヘンで楽しそうじゃない？ いいからプレーすること。



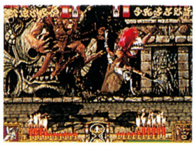


新・忍



セガのシリーズの中でも、根強い人気を誇る「忍」のセガサターン版。実写取り込みで、大きく生まれ変わった「忍」に、ファンならずとも驚かされるぞ！

VAN BATTLE



アクションファンも心配ご無用。バトルものも当然ラインアップされてるぞ。アーケード張りのグラフィックで送るリアルバトル。武装種族をぶっつぶせ!!

GOTHAゴータ(仮)



この画面を見て、シミュレーションだと思うかい!? 視点切り替えによって大迫力の戦闘シーンも目の前で展開。新システムや音響もバッチリのSF戦争モノ。

グランレーサー(仮)



登場する未来型高機動武装マシンのデザインは、シド・ミード氏。飛空挺作るジジイとマゴにちょっと似てるな。超高速のレースには、もちろん攻撃もアリ。

NOVEMBER

15日　ハイパーウォーズ
　〈ハドソン〉¥6800
18日　電脳天使～デジタルアンジュ～
　〈徳間書店インターメディア〉¥7800（予価）
25日　ゲッツェンディナー
　〈NECホームエレクトロニクス〉¥7800
　（AC対応）
未定　美少女戦士セーラームーンCollection
　〈バンプレスト〉¥8800
　とらべらーず！～伝説をぶっとばせ～
　〈ビクターエンタテインメント〉¥8800

勝負は来年までおあずけ、かね

……おかしい。ラインナップを見るかぎりでは「PCエンジンもまだまだ捨てたモンじゃないな」と思わせるタイトルが多い（ような気がする）のだが、なんだかやっぱりイマイチ盛り上がってないような気もまたする。これは何故？と考えても、どうもハッキリした解答が得られない。とは言え、他の現行機種も似たような状態だから、これはPCに限ったことではないのかもしれない。現行のハードから新世代機へ移行せんとしている今という時代のタイミングが招いた事態なのかもしれないが、なにか釈然としないモノを感じてしまう今日この頃。

それはそうと、PCユーザー期待の誕生～デビュー～、もうプレイしただろうか。スーパーシステムカードではいまいちゲームをプレイする際のテンポが悪いようなので、購入に至っていないユーザーが多いという情報を得たのだが、ACカードを使うと、非常に快適にプレイすることができる。この際だから、一緒に購入してみてはいかがだろうか。結構お薦めなんだけどな。

POWER SELECTION
PC
PC-ENGINE

今月のお薦めはロボットバトルSLGハイパーウォーズ!! ライバル誌さん出身だけどね。

ハイパーウォーズ

■ハドソン／¥6,800／11月5日発売／SCD

5つの因子を組み合わせ、ビーストと呼ばれるロボットを作り上げる。その後フリーのパイロットと契約を交わし、トーナメントを戦う。その時の成績によって賞金が与えられ、さらにビーストを強化し、来シーズンに臨む……簡単に言っちゃうと、このゲームの説明はこれで済んじゃう。ところが、これがまたハマるんだ実際。戦闘中なんか自分のビーストの一挙手一投足に歓喜／激怒すること請け合い。見た目より取っつきやすいこのゲーム、プレイする価値は大アリだ!!

5つ(＋α)の因子を組み合わせ最強のビーストを作り上げるのだ!!

最初からファクトリーに保管してある因子は5つ。最初、と言うか序盤はこれらの因子を組み合わせてビーストを作り上げることになる。が、シーズンが進むにつれ、自分の作ったビーストからオリジナルの因子を抽出することが出来るようにもなるのだ。これらの因子をさらに結合させ、最強のビーストを生み出す……目指すは最強最後のビーストだ!!

◆基本因子組み合わせ一覧表◆

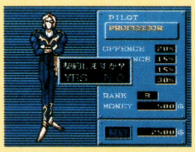
	REPTILE	BIRDS	BEAST2	BEAST1	HUMAN
HUMAN					
BEAST 1					
BEAST 2					
BIRDS					
REP TILE					



最初に選べる因子結合の一覧表。ここで注目してもらいたいのが、同じ因子同士での結合も可能な点。って、知ってた？　でもいいもん。ビーストがカッコいいから、これで表を作ってみたかっただけだもん。

マネージメントビル

パイロットの雇用、及びチーム状態の確認をするのがこのマネジメントビル。また、他にも次のトーナメント会場の状態など、試合に必要な情報は全てここに集めらる。勝つつもりなら、足しげく通うことになるはず。



ポート

このポートには大型輸送艦、アクトゥルスが停泊しており、各トーナメント会場には、このアクトゥルスにより移動する。一度乗り込んでしまうと、トーナメント終了まで帰ってくることは出来ないので要注意。





▲しかし、いかにいいビーストを作っても、パイロットの力なくして勝利は望めないのだ!!

ファクトリー

ビーストの開発、調整及び因子の抽出を行うのがここ、ファクトリー。必然的に、このゲームで最も魅力的なエリアと言えるのではないだろうか。お金をたくさん溜めて、ここの常連となるのも目標の一つだ。

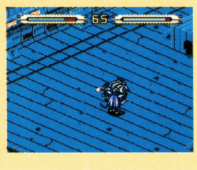




▲トーナメント中以外は、このマップ上で過ごすことになる。どこでどんなことが出来るのか、最初に覚えておいても損はなかろう。勝利のためには、前準備が必要だ。

テストフィールド

作り上げたビーストの実戦性能を試すのが、テストフィールド。標準環境のもと、人型2足歩行の標準型ビーストに乗ったパイロット、マクシミリアン・ベックが、キミがビーストの性能調査に訪れるのを待っている。



ブラッドギア

A・RPG　■ハドソン／¥6,800
発売中／SCD

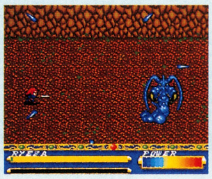
RPGタイプで進行していく横スクロールACG（この際だ、言い切ってしまおう）、それがブラッドギア。ハードでサイバーな世界に、プレイヤーのキミを誘う意欲作だ。もちろんメカは好みで強化できる。マニア歓喜!!



バステッド

A・RPG　■NEC-Ave／¥7,800
発売中／SCD

実はPCエンジンでは結構多数派のアクションRPG。そこに登場の最新作、バステッド。そんなわけで、ファンの期待もかなりのものと思われる。……心配はいらない。そんなキミたちにも、十二分に楽しんでもらえるはず。



スタートリングオデッセイII 魔竜戦争

RPG　■レイフォース／¥9,600
発売中／SCD

PCエンジンRPGの最高峰に位置するといっても過言ではないであろう、レイ・フォースのスタートリング・オデッセイシリーズ第2作。壮大なバックグラウンドを持つファンタジー世界に、思う存分酔いしれてくれ。



クイズアベニュー3

ETC　■NEC-Ave／¥6,800
11月発売予定／SCD

クイズアベニューシリーズ、ついに最終作!! ビジュアルぶりばりのRPGモードで1人でプレイするもよし、最大5人までプレイ可能なパーティモードで友達と盛り上がってもいい。臨機応変にプレイしようぜ。



コズミックファンタジー4 銀河少年伝説〜激闘編〜光の宇宙の中で……

RPG　■日本テレネット／¥7,800
11月発売予定／SCD

ファンの根強い人気に支えられて、シリーズもなんと4作目（の後編）。今回はRPGの合間にAVGモードも入り、ゲームというよりストーリーを楽しむのにより深く掘り下げられたモノになっているぞ。



卒業写真／美姫

AVG　■ココナッツジャパン／¥8,980
発売中／SCD

パソコンから移植のAVG。2本立てでお得な感じだ。とはいっても誤解してもらっちゃ困るぜ、内容はどちらも満足の行くもの。1本ずつでだって充分以上に勝負できるものなのだ。恋愛に飢えている人、やる価値大アリ!!



美少女戦士セーラームーンCollection

ETC　■バンプレスト／¥8,800
11月発売予定／SCD

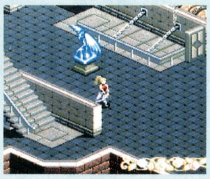
簡単に言ってしまえばミニゲーム集。ところが、それにセーラームーンというスパイスが加わるだけで、ゲームはここまで変化する！ ファンには、今までに出たどんなセーラームーンのゲームより嬉しいソフトだ。断言。



ゲッツェンディーナー

A・RPG　■NEC-HE／¥7,800
11月25日発売／SCD

とらわれのお姫様が剣を片手に迷宮内を駆け巡る……っていうと、ちょっと誤解を招きそうな気もするが、一口で言えばそんなゲーム。とはいえ、かなりの思考能力が要求されるので、ただのギャルゲーと侮るべからず。



電脳天使〜デジタルアンジュ〜

AVG　■徳間書店インターメディア
¥7,800/11月18日発売／SCD

これもパソコンから移植のAVG。そういえばAVGってパソコンからの移植作が多いなぁ。ちなみにこのPCエンジン版では、オリジナルのシナリオが加えられたりストーリー構成が変わっていたりして、少々違う印象を受ける。



アルナムの牙

RPG　■ライトスタッフ／¥8,300
12月22日発売／SCD

あのエメドラの木村明宏氏が描いた独特の世界観が魅力のアルナムの牙、発売日迫る！ 干支からイメージされる12人のキャラが己の存在意義を賭けて戦う一大ファンタジーオペラ。キミも、プレイせよ。そして……泣け!!



卒業II〜Neo generation〜

SLG　■リバーヒルソフト／¥8,800
12月23日発売／SCD

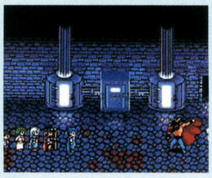
5人の問題児再び!! 各キャラの個性、特徴も新たに、5人の生徒が聖華学園にやって来たのだ!! てんてこ舞の大変な日々が今ここに蘇る……。細かい説明は必要ないだろう。発売日はもうすぐだ。しばし待たれよ!!



とらべらーず〜伝説をぶっとばせ〜

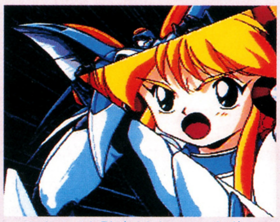
ETC　■ビクターエンターテインメント
¥8,800/12月発売予定／SCD

そう、これはまさしく人形劇！ 4人のパーティキャラは、それぞれがとっても表情豊かで（グラフィック画面だとかそういうことではなく、小さいキャラがホントに演技するのだ！）見ていて可愛いのだ。期待度は高い!!



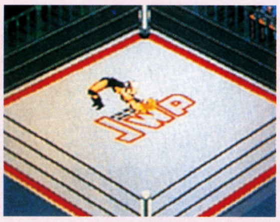
POWER PIC UP！

今月は、今後の期待作についてちょっと考えてみようと思う。まず、言うまでもなく育成SLG。このジャンルが好きな人にとっては、まだまだPCもすばらしい機種として認知されそうだ。では、他はどうか？ とラインナップを見渡したとき、非常に気になるタイトルが上がってくる。そう、天下のスポーツゲームはヒューマンのファイプロ女子憧夢超女大戦全女VSJWP。ファイプロファンにはたまらない一本になりそうだ。AC専用というのは少々残念な気もするが、それでも天下のファイプロだ。ファイプロはPCが元祖。きっと素晴らしいモノに仕上がるに違いない。次号以降、なるべく大きく扱う予定。



▲こちらは発売はちょっと先になるけど銀河お嬢様伝説ユナ2。ファンの期待も高いよね。

▼とにかく楽しみ、ファイプロ女子!! SFCにはなかったエディット機能もつくとか……？



POWER SELECTION GAME BOY

おやじゲーの嵐から脱出なるか?GBの明日はどっちだ!? とりあえず今月はOKだぜ!!

NOVEMBER

25日	パチ夫くん2 〈ココナッツジャパン〉 ¥4500	
	タイニートゥーンアドベンチャーズ3 〜ドキドキスポーツフェスティバル〜 〈コナミ〉 ¥4500	
中旬	携帯競馬エイトスペシャル 〈イマジニア〉 ¥6900	
下旬	本将棋 〈イマジニア〉 ¥4980	
	灘麻太郎のパワフル麻雀 〜次元の1手100題〜 〈四次元〉 ¥4800（予価）	
未定	連珠BOY 〈ナグザット〉 ¥4500	
	ニチブツマージャン 吉本劇場 〈日本物産〉 価格未定	

コナミさんの新戦略か?大賛成です。

コナミさんのGBソフトについて、ちょっと気づいたことがある。これはたぶん新種のアイキャッチ効果（店頭で客の目を引くこと）を狙ったものなんじゃないでしょうか? MDの「魂斗羅 ザ・ハードコア」発売直後にGBで「魂斗羅スピリッツ」が発売され、SFCの「タイニートゥーン……」から約2ヵ月遅れとなるものの、GBで「タイニートゥーンアドベンチャーズ3 ドキドキスポーツフェスティバル」が発売される。ね? わかるでしょ? 「なんかいいソフト出てないかなぁ〜」ってな軽〜い気持ちでお店に入った人は、2機種のコーナーで同じタイトルを目にするわけだ。これは下手に雑誌広告なんて打つより直接的で効果絶大だと思うぞ。

……ってことはですね、次は「あの」タイトルのGB版が出てくれるとうれしいなぁ〜、なんて思ったりするんですけど、どうでしょうか? 「キセルの大冒険」って調子で……(何のソフトを僕が望んでるかわかるよね? そろそろだと思うんだけどなぁ〜)。

スポーツフェスティバル

ゲームは6種類



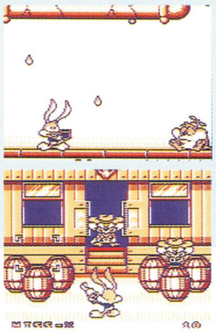
SECRET

SECRET

SECRET

カーニバル

ゲームは2種類





タイニートゥーンアドベンチャーズ3 ドキドキスポーツフェスティバル

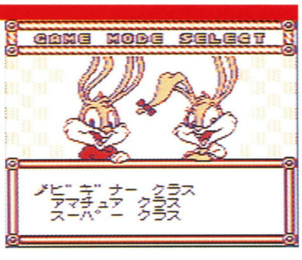
■コナミ■11月25日発売■¥3800

お手軽な難度とスピード感、テンコ盛りの愉快な演出で高い評価を受けていた、GBの名作ACGシリーズ「タイニートゥーンアドベンチャーズ」に最新作が登場する。しかも、今回はやはり大きな魅力となっていたミニゲームのみを、〜ドキドキスポーツフェスティバル〜ってことで独立させたゲームになっている。こういうソフトはいろいろあるけど、本ットGB向きなんだよね。まず操作が簡単だし、ゲーム画面自体もシンプルにまとまってるしね。おまけにゲーム中に操作方法はすべて説明してくれるから、はっきり言ってマニュアル不要／ ますますGB向きじゃありませんか／ だから買ってね。マジな話、こういうソフトを買って支援してこそ、GB復活の芽もあるのだ。

2つのモードを楽しむ!!

クラスではなく、こちらがモード。それぞれのモードでしか遊べないミニゲームが用意されているので、しっかり注意してもらいたい。個人的には、カーニバルの2つは、両方ともお気に入りだ。

3つのクラス、すべてに挑戦してこそ、真のドキドキである(?)



▲クラス（モードではない）はビギナー、アマチュア、スーパーの3つ。スーパーだからミニゲームが増えるかということはない。コンティニュー回数が厳しくなるだけなのだ。

操作方法はすべて画面上で説明してくれます。しかも簡単操作だ！



▲左の見出を大きく書いてしまったら、もう何も書くことがないんじゃないかっていうくらいに操作は簡単だし、おまけに全部画面内で説明してくれるし、ありがたいよね、親切設計だよね。

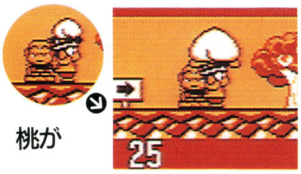
お子様ソフトとあなどっている人も多いだろうが、実はまったくOKのACG。大人が、というか、誰でも楽しめるソフトに仕上がっているのだ。一時期のGBソフトには、そんなものが多かった（遠い目モードで……）。大人から子供まで、みんなで楽しめるソフト。そういうものも大量復活を期待したい。

GB史上に輝く名作ACG タイニートゥーンアドベンチャーズ

桃太郎電劇2

■ハドソン■12月16日発売■¥4500

10月の「GB原人2」に続いて、またまたハドソンさんから愉快なGB・ACGが登場である。それがこの「桃太郎電劇2」!　12月発売予定のソフトということで詳細は次号まで待ってもらいたいのだが、ここに紹介した変身だけでなく、庇攻撃（いわゆるところのオナラである）もあるなど、ほとんどSFCのACG並みに趣向を凝らしているのだ。SGBにもバッチリ対応である。

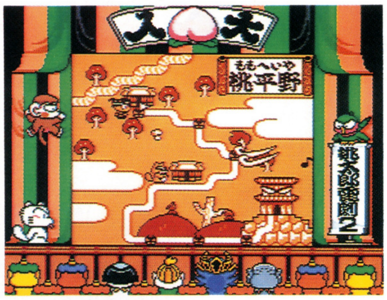


桃が　大きくなります

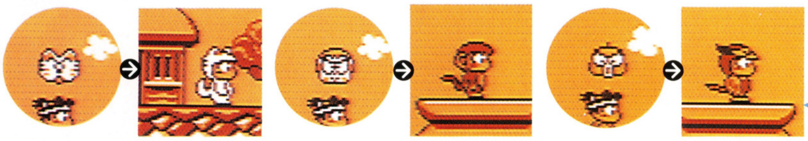
▲敵を倒すと桃が現われる。その桃を持ち上げて、もう一度敵にぶつけるとグググゲ〜ンと巨大化するのだ。何故かミョーに笑えるぞ、これ。



●全体マップ●



◀変身が決め手になっております▶



「GB原人2」の変身同様、これまたスロット方式での選択。タイミングは優しいから、心配御無用。それぞれ特徴があって楽しいぞ。

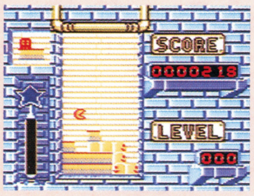
パックパニック

■ナムコ■12月9日発売■¥3500(予価)

アーケードからSFCに移植された「コズモ・ギャング・ザ・パズル」を覚えている諸君も多いだろう。あの爽快感あふれる名作PZGが、キャラクターをパックマンに変えてGBでリメイクされたぞ!　SFCでは「ハロー!パックマン」「パック・イン・タイム」(GB版も発売予定あり)があるし、今年はパックマンの当たり年かな?

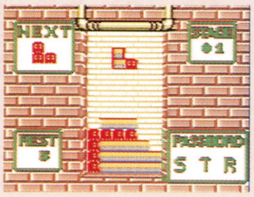
あの名作PZGコズモ・ギャング・ザ・パズルがGBになった!!

プレイモードはこの2種類なのだ!!



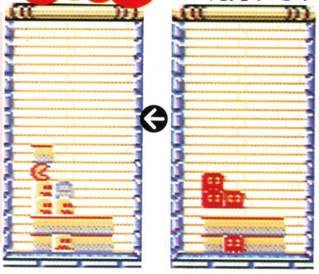
NORMAL

通常のパズルゲームを楽しむモード。もう、死ぬまでやれ!……ってのは真っ赤なウソだが、電車の中なんかでのプレイには最適なモードだよね。

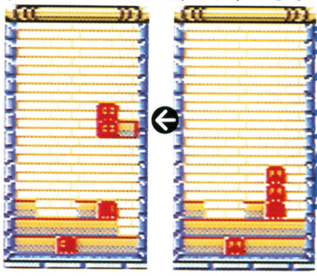


PUZZLE

こちらは残りブロック数に制限がある、パズルモード。問題は歯応えバリバリで、けっこう悩まされるだろう。パスワードコンティニュー可能。



あとはパックマンが食べて消してくれます。

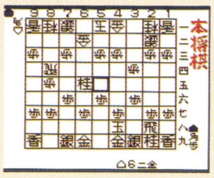


ブロックは横に並べるだけで…

本将棋

ETC　■イマジニア　■11月下旬発売予定■¥4980

というわけで、詰将棋で将棋の基礎、定石を学習し終えたら、こちらの「本将棋」で、その学習の成果を試してみたい。相手の思考速度もそんなに気にならないし、駒もしっかり見えるし、なかなかヨイ感じなのだ。



詰将棋 神吉五段

ETC　■魔法株式会社　■発売中■¥4900

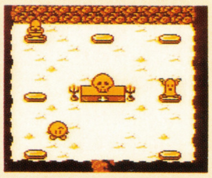
「奇想天外」。この言葉に込められた意味とは……なんて考えてしまうのはやはり「月下の棋士」の影響でしょうかね?　今、もしかすると将棋が新しいのかもしれないなぁ。俺もこのソフトで勉強しようと思います。



パチ夫くん2

ETC　■ココナッツジャパン　■11月25日発売■¥4500

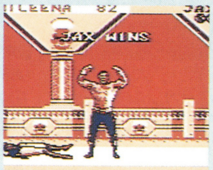
あのパチ夫くんが帰ってきた!　PZGなら「キャッスルクエスト」があったけど、やっぱパチ夫くんはパチンコっすよ!!　俺、大好きなんだよな、このココナッツジャパンさんのGBパチンコ。移動中におすすめ。



モータルコンバットII

ACG　■アクレイムジャパン　■11月11日発売■価格未定

いいッ!（絶叫）実にいいぞ、今回のGB版は!（大絶叫）　モータリアンたらんとするならば、絶対に買え。GB版だからと侮れない敵の強さが、最高に嬉しい感じ。音楽もGBらしいアレンジがイカスぞ。



連珠BOY

ETC　■ナグザット　■11月発売予定■¥4500

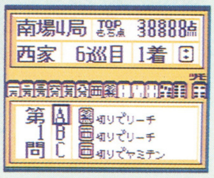
いわゆるところの五目ならべをGBでやってしまおうって企画ですね。碁石も白黒ならGBも白黒画面って感じで相性はばっちりではないでしょうか。次は本格対戦囲碁ソフトをお願いします。覚えたいんだよ、囲碁。



灘麻太郎のパワフル麻雀

ETC　■四次元■11月下旬発売予定　■¥4800(予価)

わたくし、トンとギャンブルには縁がないつまらない男なもので、存じ上げなかったのですが、麻雀にも一種の詰め麻雀みたいな遊び方があるんですね、うん。しかもなかなかオモロイ。是非一度お試しください。



POWER SELECTION NEO GEO

ようやく少し盛り上がりを見せてくれてるネオジオ。今月はもう少しKOFをやるぞ。

真サムスピ登場でKOF'94どうなる

ウス。KOF、真サムライが次々とゲームセンターに登場し、ネオジオも少し活気づいてきたような感じだね。この春あたりから、名前だけ先行しすぎてユーザーの期待に答えてくれなかった感のあるソフトが多かったけど、これでまた当分大丈夫、かな？ 真サムライ発売後（原稿を書いてる時点では、まだ真サムライは出ていない）のゲームセンターにおけるKOFの位置が少し心配だけど、……ネオジオの格闘ゲームって次作が出ると急に対戦が下火になってきちゃう傾向があると思うのだけど、どうスかね。……まあそれはともかく、真サムライのパワーには個人的に期待しているのでよしとしよう。決定。

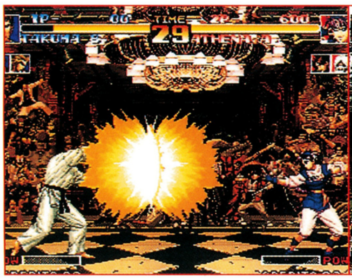
そそ、先月号のKOFクイズプレゼントは商品の発送を持って当選者の発表とさせていただきます。ちなみにバンパイアトランプ-名、古いゲームソフトが2名に当たり。個人的なプレゼント&禁期待って言ったわりにゃ、豪華やね。気分で決定しました、はい。

んじゃ、今月もいってみようか。

SCHEDULE

11月発売のソフト
11月　ワールドヒーローズ2　JET
〈エーディーケイ〉
4800円／CD-ROM
下旬　ベースボールスターズ
〈エス・エヌ・ケイ〉
価格未定／CD-ROM

12月発売のソフト
15日　真サムライスピリッツ
〈エス・エヌ・ケイ〉
価格未定／CD-ROM
下旬　ゴーストパイロット
〈エス・エヌ・ケイ〉
価格未定／CD-ROM





まだまだ熱いぜ！KOF'94

THE KING OF FIGHTERS '94

■SNK■家庭用カートリッジ■発売中■¥29800■CD未定■196M

お手軽にクリアしてみる

今月は「目指せお手軽クリア！KOF対COM戦」というコンセプトなり。使用チームは女性（イギリス）チームだ。っと、その前に面白いこと発見したので報告しとくね。飛び道具を出してバックダッシュ、画面内にその飛び道具があるうちにもう一度飛び道具を出すと、画面に二発の飛び道具を出すことが可能なのだ。一回成功すれば、もうダッシュしなくても二発出せるけど、画面に自分の飛び道具が存在しなくなったらリセットされてしまうので、もう一度ダッシュからやり直す必要がある。キングとアテナ、ケンスウ使用時に絶大な力を発揮するぞ。

さて話を戻そう。今月は楽にクリアする、がモットーなので、みな基本的な攻めでゴリ押しする戦法ばっかり。まずユリの基本戦法、ジャンプ（めくり）大K→着地大P→キャンセル砕破をひたすら繰り返す。ガードされてもすぐまた飛び込み、めくり狙いでひたすらゆく。舞は大ムササビの舞をひたすら出して、ガードさせ体力を削りまくる。キングはユリ同様にジャンプ大K→着地大K→ベノムストライクを連発するか、最初に書いた飛び道具2連発法でひたすら小ベノム。体力が赤くなったらイリュージョンダンス連発。これらが基本戦法、覚えといてね。

Who is that man？

KOF'94に出場した全8チーム24人を倒すと、今大会の主催者が君たちを招いてくれる。ルガール、それが彼の名だ。はっきり言ってこれがまた強い強い。烈風拳やカイザーウェイブに翻弄されること間違いなし。でもまあ、ハメ倒せる。第一段階は間合いを取って前ジャンプと同時に大P、着地したら投げを決める。これは誰でも可、他チームでも可能だ。変身後の第二段階が問題、なのだが、女性チームなら舞だけで勝てる。小のムササビを出すとジェノサイドカッターをスカるので大足払い。起き上がる少し前にまた小ムササビ、の繰り返しでオッケーだ。



▲ゲームの中の会話から察するに、どうもギースやクラウザーと知り合いらしい。さすがSNKって感じ。



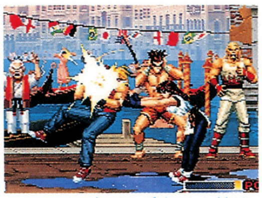
▲第二段階。鬼強。まともに戦うと金の無駄って感じが無きにしもあらず。こんな奴はハメ倒すザンスよ！



▲第一段階。攻撃力は高いが猛烈さはまだない。もっともハメなしならば、こらアカンぞわたくしって感じ。



▲赤くなったらイリュージョンダンス。攻撃避けで避けない相手なら、削り倒せる。飛び道具二連発法で最初は戦い、赤くなったらこちらにしよう。



▲ユリのジャンプ大K→着地大P→キャンセル砕破は強引だけど有効。入れば気絶することも多い。反撃されても一発入れば大逆転という爽快さ。



▲舞の基本戦法は大ムササビの舞ガードさせ戦法だ。はっきり言って一部敵を除いてこれだけで勝ち進める。難点は面倒くさいこと。

一気に攻略！ゲームセンターにGOGO！

VS餓狼伝説チーム



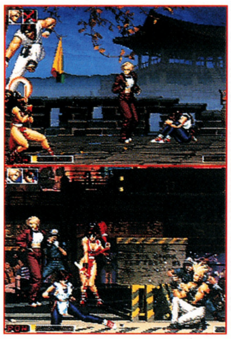
▲テリーを上手くハメないとかなりつらい。他も待たないとキツいぞ。

テリーは京と同様の戦法で倒せる。遠距離で大Pを空振り、パワーウェイブを誘おう。それさえ確実にこなせれば怖い相手ではない。

アンディは画面端でしゃがんで待っているといい。斬影拳や空破弾を出してくるので、ガード後に反撃だ。斬影拳の後はリーチのある基本技、空破弾の後は小足払い連打などがいいぞ。ジャンプ攻撃はガードして着地を投げてしまうのが一番無難だ。

ジョーはスラッシュキックやスライディングを待って、ガード後に投げ。これだけでオッケーだ。餓狼チームは基本的にこちらの飛び込みにするどく反応してくる、待ちで倒した方が無難なのだ。テリーは誘い技が一番だけどね。

VS主人公チーム



▲まともに戦うと、京、紅丸共に強敵なのでイヤなチームだ。

京は遠くでこちらが立ち大Pを出すと、それに反応して大足払いや闇払いを出す。立ち大Pを出した瞬間に前ジャンプし、連続技を叩きこもう。近づかれると結構危険なので歩いて近づかない事。

大門は画面端でバックジャンプ大Kを出していれば大抵勝てる。ユリは大雷煌拳を連発するだけでもいいし、舞は基本戦法を使うのがもっとも何も考えなくてよいので楽。

紅丸はしゃがみ小P連打が有効。勝手に前ダッシュしてきて当たってくれる。ジャンプしたら攻撃をガードして投げだ。また、ダッシュもしないで少し前で紅丸が立ち止まったら注意。大足払いが来る前兆だ。ガードして逆に大足払いを入れよう。連打は小足払いでもいいけど、どうでもいい。

VS女性チーム



▲密かに俺はユリがイヤ。キングを倒すのが楽だと思うぞ。まキングもヤか。

ユリはこちらが小足払いなどを連打すると虎皇拳や雷煌拳を撃つことが多いので、誘って飛び込み攻撃が可能。面倒ならば各キャラの基本戦法でも楽に勝てる。が、たまに負けることあり。

舞は遠距離立ち大PKをガードさせると花蝶扇や忍び蜂を出すので飛び込み、連続技を決める。体力が少なくなると忍び蜂の比率が多くなるのでガード後に投げを狙おう。

キングはちょっと戦いにくい。各キャラの基本戦法が楽だけど、運が悪いと負ける。比較的確実なのはキングでイリュージョンダンス連発で体力を削りまくるのと、小ベノム二連発戦法。ユリの戦法が一番負け易い。できればキングにはキングをぶつけたいところなのだが。

VS極限流チーム



▲とにかくリュウがイヤだ。面倒なら強引に攻めてしまおう。

リョウ。強いッス。ユリとキングの基本戦法、ジャンプ大Kであっさり片付くこともある。楽にいきたきゃそれがいいけど、確実に返されまくることもあるので注意。舞で、少し離れて大龍炎舞を出すと勝手に当たってくれるのだけど、これが一番堅実だ。垂直ジャンプしたら大抵空中虎皇拳なので前ダッシュなりなんなりで間合いをつめて着地を狙おう。

ロバートには小足払い連打。飛燕龍神脚がくることが多いので、避けて投げる。またガード後トルネードキックもしくは忍び蜂で返そう。

タクマは一番楽。後ろに歩いてゆくと、タクマも無防備に前へ歩いてくるので、画面端にきたら投げてしまう。これだけでパーフェクトだ。

VSキムチーム



▲強いてあげるならばチャンが強敵。一発が痛いからね。ホントに。

キムは画面端でしゃがんで待っていると、飛翔脚や半月斬を出してくるのでガード後に反撃。前者は忍び蜂やトルネードキック、後者は何でも可。

チャンはパワーがあるので一発が怖いが、基本戦法でどうにかなる。舞なら遠距離から花蝶扇をだし、チャンがジャンプでよけたら大忍び蜂というのが有効。後半、ジャンプ攻撃を攻撃避けでよく避けるので着地後に投げよう。

チョイ。しゃがみ小攻撃を連打してると飛翔空裂斬を出してくることが多いので、避けて投げる。キングなら遠間でベノムを出し、チョイが飛び込んできたらトラップショットや立ち大K、スライディングで返すだけでよい。楽なのでお薦めだ。あまり自分から飛び込まないように。

VSアテナチーム



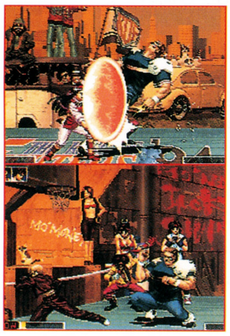
▲アテナのイヤさには目を見張るものがあるッスよ。アテナ死刑決定。

アテナは結構イヤな相手だ。飛び込むと昇り大Pであっさり返されてしまうことが多いのがその理由。やはりしゃがみ小P連打などで誘っていきたい。通常の飛び込み攻撃はガードして投げ、フェニックスアローなら取りあえずガードして、その後大足払いを狙おう。小フェニックス→投げをやられたら運がないと諦める。

ケンスウは龍連牙を待ちガード後投げ。飛び込んできたらスカし投げに注意し（よくやってくるので逆に投げてしまおう）、ガード投げなどを狙う。遠立ち大Kのあとにはほぼ龍顎砕を出してくるので、下手に手を出さないように。

チンは基本戦法でオッケー。特に舞の基本戦法がお薦めだ。

VSスポーツチーム



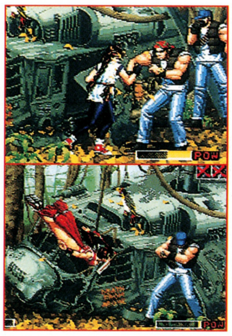
▲ラッキーが少しイヤかな？　ブライアンも攻撃力が高いので少しイヤ。

ブライアンはしゃがみ小攻撃を連打していると飛び込んでくるので、ガード後、しゃがみ小攻撃連打で体力を少しづつ減らしてしまおう。面倒なら基本戦法でも可。

ラッキー。キングの場合、ベノムで飛ばして立ち大Kで迎撃。舞なら基本戦法、もし垂直ジャンプで避けられたら少し歩いて着地を投げる。ユリは基本戦法で強引にいこう。

ヘビー・D／は画面端でバックジャンプし、大Kを出しているだけでオッケー。それだけでまず負けないが、たまにヘビー・D／と自分の位置が入れ替わってしまうので注意。焦ってボロボロになってしまうのは避けたい。そんなときはバックジャンプしながら逆の画面端にいこう。

VS怒チーム



▲ハイデルンさえどうにかすれば、勝ったも同然なので結構楽っス。

ハイデルン。前半は何故か勝手に飛び込んで来てくれるのでアッパーなどで迎撃。体力が少なくなるとクロスカッターやネックローリングを出しまくるので、ガードや攻撃避けでよける。

ラルフ。なんといっても舞の基本戦法が楽。ムササビをラルフが前ジャンプで避けたら、着地に大足払いを入れて転ばそう。他キャラは画面端でバックジャンプ大Kをタイミングよく出すだけ。

クラークはラルフに輪をかけて楽。ラルフとまったく同じ戦法で倒せる。ただしラルフと違い、舞のムササビをよけないので、舞の場合ひたすらガードで削るのが少し、ちょっと、意外と、かなり、たいそう面倒くさいのが難。ハイデルンさえ倒せばどうにでもなるチームだ。

紅に染まる白刃に、
生きざま見いだす侍魂

一風変わった雰囲気と、独自のシステムに磨きをかけて、「真サムライスピリッツ」いよいよ登場！こいつはもう、やるっきゃない!!

真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

家庭用
■発売日未定
■価格未定
■202M

業務用
■SNK
■10月28日登場
■202M

―真サムライスピリッツ・覇王丸地獄変―

この秋、究極の対戦格闘が花開く

ネオジオ対戦格闘は、遂に200メガショックの時代に突入！「100メガショック」のコピーに驚愕していた昔が懐かしくなってくるね。200メガソフト第一弾という意味でも注目を集めている「真サムライスピリッツ」、そのクオリティの高さは、果たしてどれ程のものなのか？ 想像もつかない…。

さて、この雑誌が出るころには既にアーケードに登場しているかも知れない「真サムライスピリッツ」。なのに、む…無念。今月の情報は2ページぽっきりでおしまいなのだ。来月はドーンとページを取って特集を組む予定なので、今回のところは我慢してくれい。

では、気を取り直して。さっきも書いたように、200メガ以上の大容量を使って制作された「真サムライスピリッツ」。注目すべきはやはり、新キャラクター・新必殺技・新アクションなどを始めとした新フューチャーであろう。各キャラクターに2種類ずつ用意された〝桃発〟や、前作以上に奥が深くなった〝鍔迫り合い〟は、勝負を一段と熱く演出し、〝前転〟〝後転〟〝退き込みダッシュ〟〝踏み込みダッシュ〟などの新アクションは、ゲーム展開を一層テクニカルにするに違いない。そこから生まれる緻密な駆け引きと心理戦が、真サムスピでは重要な位置を占めてくる…はずだ。

気になる4人の新キャラクター、花諷院和狆・牙神幻十郎・チャムチャム・ナインハルト・ズィーガーは、既存のキャラ達にも全くひけを取らない強烈な個性と特徴を持っているぞ。更に彼らは、キャラクター間での意外な因果関係を持っており、ストーリ的な部分でもゲームを盛り上げてくれるのだ。過去の恨みから、魔物に魂を魅入られ覇王丸の命を狙う幻十郎と、覇王丸の宿命対決！ 聞いただけでゾクゾクしてくるよね。その他、和狆は幻十郎と覇王丸に剣技を教えた師匠であるし、チャムチャムに至っては、前作に登場していたタムタムの妹である。不可解なのは和狆で、彼には他のキャラクター達のように、戦うことに確固たる目的が無い。愛弟子を魔物の手から守るためか、闇の者と化したかつての弟子に引導を渡すつもりなのか。う〜ん、わからない…。

今や、ネオジオ対戦格闘ソフトのステータスになっている「超必殺技」。前作には残念ながら入っていなかったのだが、「真サムライスピリッツ」には各キャラクターに一つずつ、「武器破壊必殺技」が用意されているぞ。これは文字通り、相手に大ダメージを与えると同時に武器をも破壊してしまうという豪快なもので、決まれば一発大逆転も可能かと思われるまさに超必殺技だ。それだけに、入力コマンドも複雑なものであるのは必至、なんだけど。覇王丸の武器破壊必殺技コマンドはアニメで、ほら、ねぇ。ビデオで録画してた人は、スローでゆっくり見てみたりなんかしちゃって。

これが真サムライ！これぞ真サムライ！



命をかける、だからこそ、真剣勝負が美しくひきたつのだ。新キャラクター4人を含む、14人の剣士達の命をかけた果たし合い。それが、「真サムライスピリッツ」の戦いである。新必殺技と数々の新アクション、更に武器破壊技も交えて展開する激しいバトルに、君は熱い血潮を押さえられるか？

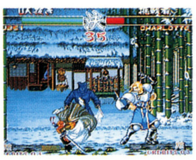
木枯らしすさぶ'94年秋…、真サムライスピリッツの熱っつい戦いの嵐が、日本全土を駆け巡るっ！



▲勝利デモは増々リアルに、そして美しくなっている。アップになったキャラクターがえらくカッコ良いのだ。言ってることが渋いね幻十郎さん。



▲この勝利ポーズは…、さすがにタムタムの妹だねぇ。「真サムライスピリッツ」には、彼女を含む4人の新キャラクターが登場するぞ。使ってみるかい？



▲相手の懐にサッと飛び込める〝前方転がり〟を始めとして、「真サムライスピリッツ」には様々なニューアクションが登場する。一層、攻守の幅が広がるぞ。



▲回転して体を入れ換えたり、相手を蹴り倒したりが可能になった鍔迫り合い。負けると前作同様武器をはじかれる。両方の武器が飛ぶことも。



▲コマンド入力でできるようになったため、成功率は上がった…と思われる白刃取り。決まればえもいわれぬ爽快感が味わえる。失敗したら斬られるけど。

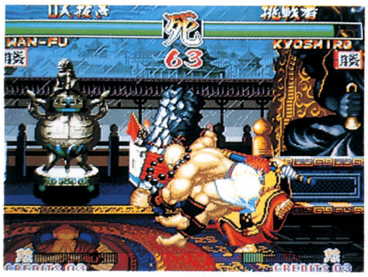
神技炸烈！　新たなる奥義が牙をむく!!

必殺技である。なんと驚き「真サムライスピリッツ」には、一人で10個もの必殺技を持っているキャラクターもいるのだ。ちなみに最も必殺技が少ないのは、4つしかないシャルロット。両名とも、持ち技全てが使用頻度の高そうなものばかりなのでまだ救いがあるが、ズィーガーの多彩な必殺技を目の当たりにした日にゃ「冗談じゃないよ」って感じだろう。

今回面白いのが、単に相手を痛めつけるだけでなく、「だまし」「混乱」など様々な用途を持つ必殺技が追加されたこと。右京の「非剣　ささめゆき」や、和狆の「心乱呪符」などがその一例だ。「非剣　ささめゆき」は、りんごを一つ投げてささめゆきを出すフリをするというもので、同系統の技として覇王丸の「奥偽　旋風烈斬」が挙げられる。「心乱呪符」は当たったが最後、相手のレバー操作がおかしくなってしまうという恐怖の技なのだ。

その他、面白い技として挙げられるのは、覇王丸の「酒攻撃」、王虎の「怒髪柱撃」、幻庵の「幻庵脱皮」(そのまんま・笑)などだろうか。いずれも見た目、用途共に奇抜なものばかりである。「酒攻撃」は、相手の攻撃をかわしつつ更に一撃を加えるという、餓狼伝説スペシャルで言うところの〝避け攻撃〟のようなもの。使い方次第では強力な武器になりそう。

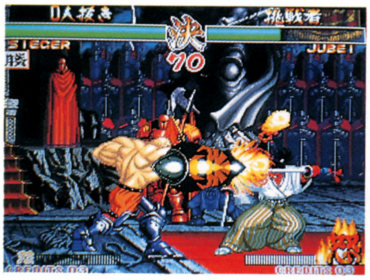
「真サムライスピリッツ」では、こういった必殺技によるばかしあいが勝敗を左右することも、あるのかも知れない。うらむ、あなどれんぞ！　だまし必殺技。



▲嫌だよお、お尻。武器が柱になっても全然変わってないわね王虎おぢさん、パワフルな一撃は驚威のまと。



▲これは前作にもあった右京の下段大斬り、基本技がどんな風に変わったかにも注目だ。覇王の遠距離大斬りは？



▲10種類もの豊富な必殺技を持つズィーガー、必殺技から必殺技へつなぐ超荒技もアリ。恐怖の一発屋さんだ。



▲素早い動きで相手の虚を突く必殺技が得意なチャムチャム。猿のパクパクがまた曲者で、骸骨を投げたり気を吐いたりする。



▲忍術系の必殺技を会得して戻ってきた真のケツ魔人、アースクエイク。ちなみに今回は投げられます、やったね♥



▲「斬る」から「殴る」へと戦いのスタイルを変えた王虎、気功を駆使した必殺技は健在であるが。



▲避け攻撃ならぬ「酒攻撃」、使い方次第では強力な武器になるかも。覇王丸使いは思わずニンマリしちゃうね、ニンマリ。

これが、新キャラ4人の必殺技だ

牙神　幻十郎	
桐覇　光翼刃	→↓↘+斬る
桜華斬	↓↙←+斬る
三連殺（牙・角・燐）	↓↘→+斬る（連続3回）

N.ズィーガー	
ブリッツ・イェーガー	→↘↓↙←+蹴る
ファイヤー・ストゥーム	↘+BC
ヴルカーン・ヴァイネン	↓↘→+A
ヴルカーン・ドリュッケン	ヴァイネン出現中にAボタン連打
ヴルカーン・エクスプロイズン	ドリュッケン出現中にAボタン連打
ヴォルフ・ファンゲン	→←↙↓↘+AB
ティーガー・コップ	↓↘→+C
ファルケ・ナーゲル	(ティーガー・コップがヒット後)↓↘→+B
エレファント・グリード	(ファルケ・ナーゲルがヒット後)→↘↓↙←+A

花諷院　和狆	
支杖螺旋脚	(ジャンプ下降中に)↙↓↘+蹴る
縛鎖杖撃	→↘↓↙←+斬る
式神霊符・雷	↓↘→+斬る
式神霊符・炎	↓↘→+蹴る
心乱呪符	←↓↙+AB

チャムチャム	
ブーメラン投げ・横	↓↘→+斬る
ブーメラン投げ・上	↓↙←+斬る
とびひっかき	↓↘→+蹴る
パクパク・デオス	→↘↓↙←+C
ムーラ・パクパク	→↘↓↙←+D
パクパク・ガブル	→↘↓↙←+CD



いよいよ新作情報も全開段階突入！……となると、気になるのは発売日と定価だよねぇ

PSへの期待は状況論だけではない

先月号のインタビュー記事では、プレイステーション（以後、PS＝プレイステーションの略称とする）PSのゲームを取り巻く状況への挑戦というか、好影響ばかりをクローズアップしてしまったが、PSは決して単なるコンセプトではない。発売を目前に控える、実体をもった「ゲームマシン」であるので、そのへんを取り違えないようによろしく頼む。

というわけで、今月からは本誌PGでもPS専門のページを設け、どんどん新作情報をお届けしていく予定なので、是非是非読者諸君の新世代機購入の参考に役立ててほしい。正直いって今現在の段階ではPSはおろか、新世代機そのものにさえ懐疑的な読者も多いかもしれない。しかし、そう遠くない将来、きっと君の趣味や興味に応えるソフトが必ずや新世代機で発売されるに違いない（これはもはや時代の必然である）。それがPSかもしれないじゃないか。その時のために、新世代機の情報には敏感になっておいて、決して損はないはずだぞ。

主要タイトル

- ダービースタリオンPS-X（仮題）〈アスキー〉価格未定
- アクアノートの休日〈アートディンク〉価格未定
- 極上パロディウス〈コナミ〉価格未定
- 実況パワフルプロ野球'95〈コナミ〉価格未定
- ツインビー対戦ぱずるだま〈コナミ〉価格未定
- 「雷電」シリーズ（仮題）〈セイブ開発〉価格未定
- モーター・トゥーン・グランプリ〈SCE〉価格未定
- TAMA〈テンゲン〉価格未定
- サイバースレッド〈ナムコ〉価格未定
- スターブレードα（仮題）〈ナムコ〉価格未定
- リッジレーサー〈ナムコ〉価格未定
- フォーメーションサッカー（仮題）〈ヒューマン〉価格未定

モータートゥーン・グランプリ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■発売日未定　■価格未定

さて、今月は本誌が注目するPSの新作ソフトを5本紹介してみたい。いずれも本体発売とほぼ同時期に発売されそうなタイトルばかりなので、要チェックである。

中でも、ライセンシー・メーカーとしてガツン！と一発強力なヤツを期待されるソニー・コンピュータエンタテインメントからは、この「モータートゥーン・グランプリ」を選んでみた。どうどう？　なっかなかユニークそうなレースゲームでしょ？　PSのポリゴン技術に対する高度なマシンスペックを利して描かれるキャラクターたちが繰り広げるバトルには、想像するだけで胸躍るモノがある。ゲームの雰囲気はカワイイけれども、しかしてその実体は奥深い……。そんな1本に仕上がってくれるんじゃないだろうか。

〈基本画面〉



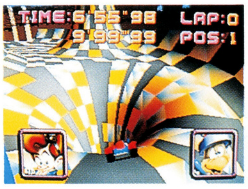
これが基本画面。これだけ見ていると単なるポリゴンのレースゲームにしか見えないが、しかし下の写真を見てほしい。こんなコースもバンバン登場するらしいのだ。やはり侮れんぞ、このゲーム。早く実機でプレイしてみたいものだ。

本誌イチオシ PS ソフト



オォッ、強烈にウネウネ入り組んだコース！　PSのハイスペックを利用すれば、こんなコースもできてしまうのだ。楽しみだな、このコース。







愉快なキャラのみなさん!!

左から、キャプテン・ロック、ジーン、ボルボックス、ラプター、ペンギン・ブラザーズ。みなそれぞれの特徴を活かしたモーター・トゥーンに変身して世紀の大レース、トゥーン・グランプリを戦うのだ。君はどのキャラクターを選ぶかな？　俺はとりあえず、2人組の宇宙人ラプター（年齢はなんと256歳！）。





↓ここも極上だっ!!

パロディウスだ!
+
極上パロディウス
=
1本で2本の楽しみ!
豪華版

極上パロディウス DELUXE PACK

■コナミ　■12月発売予定　■価格未定

昨年のアーケード版発売以来、今だに根強い人気を誇る、横スクロールSTG久々のスマッシュヒット「極上パロディウス」! PS版発売はかなり早い段階からアナウンスされていたが、ふっふっふっ、サブタイトルに注目してくれたまえ。なんと今回のPS移植（アーケード版の完全移植!）に当たっては、前作「パロディウスだ!」が同時収録されることになったのだっ!! う〜ん、さすがCD-ROMの大容量&太っ腹やなコナミさん。というわけで、PS購入を考えている諸君にとっては、絶対にハズせない1本になっているぞ。



↓このへんが極上!



↓う〜ん
ここもまた極上の香り……



▲SFC版はアーケード版とは若干異なる仕様となっているし、このPS版は完全移植&前作同時収録だしと、移植に関する話題には事欠かない「極パロ」。果たして横シュー大復活の契機となることができるか!?



「怒」うっふんお怒りなの

アーケードでは1Pプレイが主体となってしまうSTGだけにこの「怒」のことを知らない諸君もいるかもしれない。これは2P同時プレイ中に、同行者からある一定量撃ち込まれると起こる現象で、強力な「怒」攻撃が可能になるというものなのだ。派手ッス。

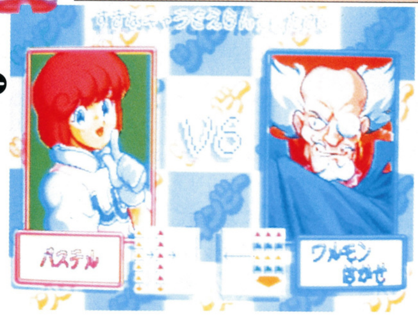
ツインビー 対戦ぱずるだま

ベルだ!!

■コナミ　■12月発売予定　■価格未定







でもって、こちらもアーケードで大ヒットとなった落ちものパズルのPS移植。あのツインビー・シリーズの人気キャラ総動員という、ファンにはたまらない対戦ゲーム。しかも、手元の資料によると、あのアーケード版のユニークなキャラたちも使えそうなのだ。あぁジョンワン次郎!

▲現在編集部ではSFC版を用いて、「対戦ぱずるだま」の積み方に関する理論的な研究が日夜続けられてある……ゴメン、大ウソです。ただ猿のように遊んでるだけです。だって楽しいんだもんなぁ、これ。

ツインビー・キャラだ!





❖PSへの期待を少々❖

今回の記事作成にあたってコナミさんから提供された資料に、非常におもしろい記述があった。3タイトル、すべての案内の最後に「対称ユーザー：老若男女」と記されていたのだ。老若男女、ということはそのまま、家族みんなで楽しめる、ということになるだろう。そう、これがPSの将来像なのだ。発表当時からPSは「マルチメディアマシンではなくゲーム機である」とアナウンスされ続けてきたが、それは発売時に商品のイメージがぼやけないようにという配慮からで、本当はきっと、その先にはきっと、違う「何か」がプログラムされているはずなのだ。もしも本当にPSがただのゲーム機だったら、家族全員は楽しめない（男の子だけだ）。「対象ユーザー：老若男女」というわけにはいかなくなってしまうだろう。

どうかPSが従来機とは違う「何か」になりますように。僕はその「何か」に触れたい。

リッジレーサー

RACE　■ナムコ　■発売日未定
■価格未定

先月号でもお伝えしたアーケードの超人気レースゲーム「リッジレーサー」。順調に開発の方も進行しているようで、本体と同時期発売はほぼOK!なのではないかと思われるのだが、どうでしょうか? PSの直接のライバルと目されるセガ・サターンに「バーチャファイター」があり、PSには「リッジレーサー」がある。看板ソフトの対決も、無責任なユーザーにしてみれば（ゴメンナサイ）楽しみなところね。

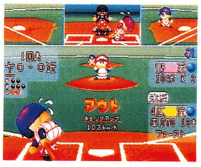




実況パワフルプロ野球'95

SPG　■コナミ　■12月発売予定
■価格未定

某超人気シリーズの独壇場ともいえる伏況にあった野球ゲームに新風を巻き起こしたSFC版前作。投球とバッティングが見事に融合し、「戦術」が実現できるように練り込まれたシステムと、とてもSFCとは思えないクリアな音声による実況中継が話題となった。もちろん、このPS移植にあたっても、この2点には特に注意が払われているようだ。CD-ROMで聞くウグイス嬢のアナウンス……えぇなぁ、それ。





POWER SELECTION AC Arcade

今月はAMショーをレポート！ネタは古いが、言いたい放題だ(？)。勘弁してくれ!!

対戦格闘とガン・シューティング!!

今回のAMショーは、対戦格闘アクションと、ガン・シューティング、あとはサッカーゲームかな。どこのブースにいっても、この3つは必ず置いてあったんじゃないかと思うほどの大トレンドとなっていた。

なんだかなぁ……。

いやね、それがイケナイとは言いませんよ、決して。セガやデータイーストのように、己れの持ち味を存分に活かし切ったスタイルでオリジナリティあふれる作品を展示していたところもありましたから。でもねぇ、「なんか違うんじゃないの？」って気がしないでもなかった。あれだけの数を見せつけられると、食傷を通り越して胃酸過多くらいにはなっちゃうね（そういう意味では積極的に横スクSTG「ダライアス外伝」をメインにすえていたタイトーにリスペクト）。

ま、そんなこんなでAMショー・レポート！ 注目タイトルの選出には偏向が感じられなくもないが、おかまいなしだ！ それもまた正直な感想ということで許してくれ。

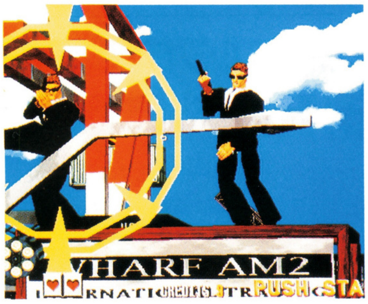
SCHEDULE

●10月
25日 真サムライスピリッツ〈SNK〉
●発売日未定
クイズ&ドラゴンズ〈カプコン〉
パワードギア〈カプコン〉
サッカースーパースターズ〈コナミ〉
早押しクイズ熱闘生放送！〈ジャレコ〉
ゴールデンアックス・ザ・デュエル〈セガ〉
バーチャファイター2〈セガ〉
がんばれギンくん〈テクモ〉
脳力向上委員会〈テクモ〉
ダンクドリーム〈データイースト〉
美少女戦士セーラームーン〈バンプレスト〉

バーチャファイター2



バーチャコップ



第32回アミューズメントマシンショーに行ってきた!!

でもやっぱり……

21世紀にいちばん近いゲームメーカー

SEGA

だと思ったぞ！



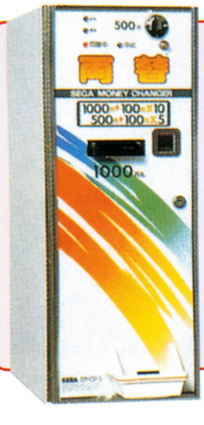
本誌ACコーナーは以前から完全にセガよりだが、今回のAMショーを見ればそれも納得してもらえるでしょう！やぁっぱセガだと思うよ、セガ。今も、そしてこれからも……。

今回の展示を通して、一個のゲームメーカーとして、「デジタルエンターテインメントは現在、そして未来にわたってこうあるべきなのではないか？」というヴィジョンを示すことができたのはセガだけだったと思う。本来ならばユーザー（一般のゲーマーのみならず、業界関係者含む）に対して最も強くアピールされるべきところなのだが、残念ながら他社はあまりその重要性を強調してはいなかったようだ。

セガの展示が他を圧倒していた理由はそこにある。最近のセガというとAM2研の大活躍に象徴されるように、技術に関する先進性ばかりがクローズアップされがちだが、ただいたずらに先進技術の開発に走るのではなく、その技術を必要とする優れた発想／着想がまず先にあるのだということを忘れてはならない。そして必要から生まれた技術が発想を追い越し、また新たな発想の母胎となる。そうした技術と発想の追いつ追われつの関係が確立しているのだということも……。

文意が混乱してしまったようだが、読者諸賢には充分共感してもらえるものと思う。セガならば、安心して近未来の僕たちの「楽しみ」を任せることができる。一人のゲーマーとして、いい信頼関係を結べそうな期待に、僕は今、胸ふくらませている。

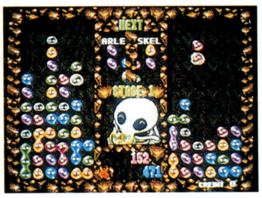
アミューズメントマシンショーって何？



←こんなのもアリだ！

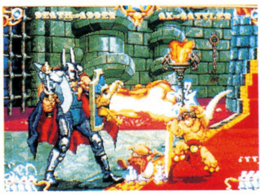
アミューズメントマシンショーということで、展示されているのはビデオゲームばかりではない。アーケードに置いてある、ありとあらゆるものが出展されているのだ(トイレ回りやおしぼりはありません)。というわけで、セガさんも左にあるような両替機なんかも展示してたりする。他にも巨大なコインゲームのマシンもあって、けっこう楽しそうだったぞ。ビデオゲームに疲れたらちょっと大人の醍醐味を！って感じで、たまにはどう？

ぷよぷよ通



▲もうかなり出回ってると思うけど、先月号でも御紹介した超人気PZGの第2弾。機会があったら4人対戦も、ね。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル



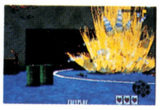
▲あのゴールデンアックスが対戦格闘になって復活！ 某何とか魂とは違った「剣の重さ」を味わってほしい。



筐体は左の２種類で登場する。できれば大きな画面で広々と楽しみたいところだが、小さな画面を覗き込むというのもなかなかオツなものかも……しれません。弾丸補填は画面外で引金を引くこと。







バーチャシリーズ最新作は、魅惑のガン・シューティング！3D-CGのゲーム画面には感涙ものの演出あり!!

バーチャコップ

■セガ　■ガン・シューティング　■絶賛稼働中

「バーチャレーシング」～「バーチャファイター」と続いてきたバーチャ・シリーズ最新作は、オールＣＧのガン・シューティング「バーチャコップ」（「バーチャファイター２」は出展されていたものの、発売はまだ）。キャラクターから背景まで、ゲーム画面はすべてポリゴンで描かれるというバーチャ・シリーズのお約束は今回も絶大な演出効果を上げているのだ。例えて言えば従来のガン・シューティングが紙芝居、もしくは影絵遊びだったとすると、「バーチャコップ」はディズニーランドの「カリブの海賊」、というくらいの差がある。物影に隠れて敵を狙うといった場合には、きちんと手前にその「物」が描かれるし、倉庫に侵入するというようなシチュエーションもいきなり画面が切り替わるのではなく、ちゃんと近寄っていって～扉が開いて～倉庫に入るというような描写があるのだ。今後続々と登場する予定のガン・シューティングの中でも、頭一つ飛び抜けたコンセプトと演出の秀逸さ、自由度の高さを堪能してほしい。



これが「バーチャコップ」最大の楽しみだと思うのは僕一人ではあるまい。どのような当たり判定の計算がなされているかは開発者ならぬ身の知るところではないが、敵を射撃する「必要」はないのだ。西部劇等でよくあるように敵の銃を弾いて攻撃不能にしてしまえばそれでOK（銃を弾かれた敵はしばしうずくまった後、消える）。君は何人生かすことができるか？









↑銃を弾く!!
なんかカッコイイ…

↑即射撃！
血も涙もない…





ターゲッティングが理解しやすい。

登場した敵には、緑色のロックオンサイトが表示される。そのサイトのついた敵から順に正確に倒していけば、序盤はまずダメージを喰らうことはないだろう。もちろんターゲッティングされていない敵も撃てる。





視点の移動！その演出よ!!

視点移動に関しては先に触れたが、それと同時に登場キャラクターの動きにも注目してもらいたい。特に攻撃を受けた敵がもんどりうって転がるあたりは「バーチャファイター」な感じで楽しめるぞ。

ストIIはなかったけど、AMショー未出展作に注目してみたい。

CAPCOM

ストIIシリーズの最新作こそなかったが、「スーパーマッスルボマー」「パワードギア」でアツイところを見せてくれたカプコン。しかし！　実はＡＭショー未出展の、いわゆる隠し玉に最大の注目作があったのだっ！その名も「X-MEN」！ゲーム内容は対戦格闘アクション!!　ワァーイ、ドンドンパフパフ（鳴りもの系）。ついでにＳＧＣ版は横スクロールのＡＣＧ！　もう一回、ワァーイ、ドンドンパフパフ（鳴りもの系）。詳細は情報が入り次第、本誌でも追跡していく予定。期待してね。



超期待の最新対戦格闘　X-MEN



▼対戦中の場面転換等、これまでにはない演出も多数盛り込まれるとか。早く遊びたい！





安定した作品内容と先進技術の消化／応用には頭が下がります。

KONAMI

展示のメインとなっていたのは「フィールドサッカー」と「リーサル・エンフォーサーズII　ザ・ウェスタン」だったが、参考出展された大型稼働筐体によるレースもの（舞台はなんとあの！「NEO KOBE2045」）「スピードキング」が来場者の熱い注目を集めていた。最新技術で描かれるフルＣＧのゲーム画面にも驚かされたが、その画面自体よりも、過去のレースゲームにはない、様々に意欲的な演出が詰め込まれている点には、２度びっくり。最新の技術をただ使うのではなく、充分に消化しているところに、老舗の底力を見たような気がする。



暴走船長パイレーツ

特別な筐体モノなので画面写真を御紹介できないのが非常に残念なのだが、この秋の小型アップライト筐体は、この「暴走船長パイレーツ」で決まりだ。なんといっても、カジを思いっ切りブン回す快感なんてのは、他のゲームでは絶対に味わえないものだろう（だって他に、こんなゲーム思いつく人もいないよね？）。意外にショッピングセンターなんかにあるかもよ？　探してみそ。

ACG カイザーナックル

タイトーの対戦格闘ＡＣＧ。既に遊び込んだという読者も多いと思うが、ちょっとカジッた程度では、このゲームの魅力は理解できないかもしれない。隠し技がガンガン使えるようになってからが、真のカイザーナックルだという声もあるくらいなのだ。極めよ。

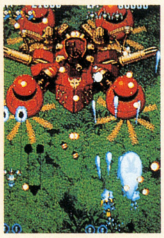
STG オペレーションウルフ3

タイトーのガン・シューティング。今回で第３弾となるためか、ゲーム内容、演出もかなりこなれてきたような気がする。安心して楽しめる＝逆に言えば新鮮味に欠ける、ということにもなりかねないが、そのへんの微妙なバランスはとれていると思うけど？

でもって私は…こんなソフトに注目してみた！どうだ?ん?

ま、なんだ、他誌さんのAMショー・レポート記事と比較するとあれも載ってないこれも載ってない、ってなことになるかもしれないけど、そこはそれ、これがPGの注目作ってことで勘弁してやってくれ。生意気言うようだけど、人気作が良いゲームってのはウソだからなぁ。

STG ガンバード



彩京の縦スクロールＳＴＧ。全シューターの期待を受けて登場の縦シュー。キャラクターによって戦いやすさにバラツキがあるのでは？という声も聞くが、基本的にいいゲームだ。アニメーションもナイスです。

STG ガンハード

データイーストのガン・シューティング。デコ節爆発！ってな感じで他にはない味を出しまくっていてナイス。自らのイメージに忠実な作品をリリースすることでユーザーの期待を裏切らない姿勢こそ、大切でしょう。弾丸補塡の方法に特色有り。要プレイ。

PIN BALL ガンズ&ローゼズ



データイーストのピンボール第24弾。なぁんとびっくり！　今回の題材は超人気ロックバンド、ガンズ＆ローゼズ!!　ピンボールファンならずとも要チェック＆チェック。未発表曲も収録。

SPG スーパーマッスルボマー

カプコンのプロレスゲーム。あの「マッスルボマー」が、より過激に、派手派手しく帰ってきた！　ここまでくるともはやプロレスとは呼べないという声もあるだろうが、いいんだよ、派手で楽しめれば。やっぱり四角いリングという閉鎖空間には燃えるものがあるな。

QUIZ クイズ&ドラゴンズ

カプコンのクイズゲーム。「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」と言えば、昨年大ヒットしたカプコンのＡＣＧだが、そのパロディともいうべき作品。実は密かにクイズゲーム復活の兆しが見えはじめている今日この頃、この作品の成否には注目が集まるところだ。

STG ガンバレット



ナムコのガン・シューティング。ナムコさんも御他聞に洩れずガン・シューティングと対戦格闘ＡＣＧ(「鉄拳」)を出展されていたのだが、印象に残ったのはこっち、でしたね、僕は。コズモ・ギャングな雰囲気が楽しげです。

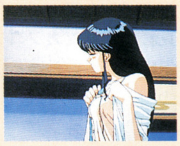
STG スペースインベーダーDX

タイトーの縦ＳＴＧ。あの「インベーダー」が、再びアーケードに帰ってきた！ってな調子で昔を懐かしむ向きにはもってこい。年若い読者の中には「知らない」って人もいるかもしれんな。スクロールしない、固定画面のＳＴＧなのだ。やってみ、楽しいから。

RACE スピードキング

コナミの大型可動筐体ものレースゲーム。同社としては初の試みのためか、参考出展。実際に試乗してみた感想としては、とにかく気持ちがいい。スピード感とか浮遊感とか、そんな言葉で表現できる領域をはるかに越えたところから、身体を揺さぶられる快感！　参考出展と言わず、是非とも本発売を決定してほしいものだ。

TABLE スーパーリアル麻雀PⅤ

セタの麻雀ゲーム。正式な出展はなかったのだが、ビスコ・ブースで資料のみは配布されていた。ほとんどアニメを見ているような感覚にまで描き込まれ、滑らかな動画は驚嘆に値するだろう。う〜ん、でも、ますます女性の前ではちょっと…ねぇ？プレイしづらいかな？

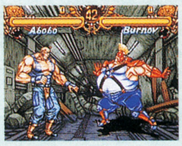
SPG ダンクドリーム

データイーストのバスケットボールゲーム（ネオジオ）。シンプルにまとめられた操作系と、いささか現実離れれした必殺技の採用で独自性を打ち出しているバスケットゲーム。あの名作「フライング・パワー・ディスク」を超えられるかが課題でしょうか。

STG ダライアス外伝

タイトーの横スクロールＳＴＧ。過去２作は３画面、２画面ときて、今回は１画面。それでもお魚さんなイカしたボスやド派手な演出、コース分岐、これでもかっちゅう弾のバラまきは従来通り。横スクＳＴＧ復活への起爆剤となれるかっ！　健闘をお祈りします。

ACG ダブルドラゴン

テクノスジャパンの対戦格闘ＡＣＧ（ネオジオ）。あのダブルドラゴン・シリーズ最新作は、遂に対戦格闘ＡＣＧになって登場だ！　無意味なまでに豪快さんな演出は、シリーズの伝統を頑なに守り続けていて好感が持てる。できれば横スクロールも……ほしいなぁ。

ACG ドラゴンボールZ スーパーバトル

バンプレストの対戦格闘ＡＣＧ。あのドラゴンボールＺが、再びアーケードに帰ってきた。しかしバンプレストさんというか、バンダイ・グループさんはキャラクターの強味があっていいッスよね。ゲームもなかなかまとまってそうだし、楽しめそうだ。俺、ベジータ。



ACG 超人学園ゴウカイザー

テクノスジャパンの対戦格闘ＡＣＧ（ネオジオ）。「ダブルドラゴン」よりは若干開発が遅れ気味なのかＡＭ、ショーにはビデオでの出展となっていたが、シリーズものという制約がないぶんだけ、こちらの方が無責任に派手で楽しそうかな？ どうでしょう？



RACE チェイスボンバー

タイトーのレースゲーム。神経をすり減らすようなタイムアタックやコース攻略よりは、タイムボカン・シリーズを彷彿とさせるギャグセンスあふれる演出を楽しみたい。ドクロ・マークの巨大な爆弾なんて、もう、そのまんまやがなって感じだもんな（笑）。



ACG パワードギア

カプコンの横スクロールＡＣＧ。個人的に「来年は横スクＡＣＧだ！」とか勝手に思ってたりするので、随分楽しませていただきました。このロボットの重量感が魅力でしょうか、やはり。ストーリーも非常に男っぽいというか、熱いものがあってナイスです。

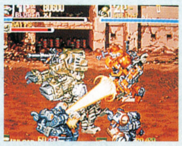
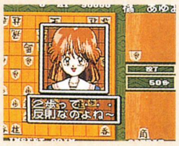


TABLE 早指し将棋 五月陣戦2

セタの将棋ゲーム。こういうと失礼なんですけど、アーケードで将棋やろうって発想が僕自身にはないんで、ちょっと……。しかしながら、スーパーリアル麻雀・シリーズ共々、好きな人は本当にハマッてるみたいッスね。食わず嫌いはいかんな。今度やってみようかな。



RACE ドリフトアウト'94

ビスコのレースゲーム。最近では珍しい通常筐体に入るレースゲーム。視点がクウォータービューってところも珍しい。例えが悪いかもしれないけど、チョロＱ感覚っていうんでしょうか。手のひらサイズな感じでカワイイ。でも、実際のプレイはシビアだったかな。



SPG フィールドサッカー

コナミのサッカーゲーム。最初遠くから見かけた時は視点移動がユニークでいいな、くらいの感想しか持たなかったのだが、近寄ってみてビックリ！ 操作はトラックボールで行なうのだ。残念ながら会場では混み合っていてプレイできなかったけど、楽しみです。



ETC 美少女戦士セーラームーン スーパーメイクアップ

バンプレストのエレメカ。カードダスの進化形。今度はなんとポスターが当たってしまうというからビックリ（簡単なルーレットを当てなければならないが、￥500も使わないうちに当てられると思うよ）。でもさ、絶対子供向きじゃないよなぁ〜。



ACG 美少女戦士セーラームーン

バンプレストの横スクロールＡＣＧ。なんかね、ウチの編集部のセーラームーン好きな人は基板買うとかなんとか言ってますけど……でもって操作できない参考出展になるって聞いてＡＭショーの取材来なかったんですけど。しかし勢いあるなぁ、美少女戦士。



ETC ワールドPKサッカー



ジャレコのエレメカ。要するに、手前にあるボールが描かれたキックバックを蹴ってＰＫを決めるというゲームなのね、うん。その発想の大胆さと筐体デザインのセンスで選んでみました。

STG リーサルエンフォーサーズII

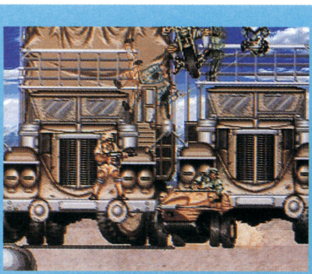
コナミのガン・シューティング。セガの「バーチャコップ」を別モノと考えれば、現時点では最高のゲーム性を誇るガン・シューティングの傑作（と言ってもいいんじゃないかな？）。ユーザーだけでなく業界関係者からの反響もけっこういいようですね。

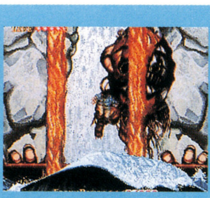


ACG ギャラクシーファイト ユニバーサルウォリアーズ

サンソフトの対戦格闘ＡＣＧ（ネオジオ）。金子製作所の「大江戸ファイト」を彷彿とさせる珍妙な雰囲気の画面にはひかれるものがあるんですけど、実際のゲームもこれまたなんとも表現しづらい味がある。これもまた一つの対戦格闘ＡＣＧの姿ッスね。









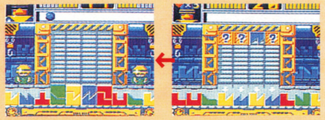
▲その演出力には底知れぬ執念さえ感じさせるデータイーストの「エドワードランディ」。最新技術とは縁遠いが、「驚き」に満ち満ちている。

ところで……

ところで、今回のＡＭショーに関しては「今イチ低調だった」という人が意外に多くいたりするのも事実。さては何故だろうかとつらつら考えてみたのだが、その理由の一つに、これだ！というビデオゲームがなかったから、ということが挙げられるのではないだろうか？ 誤解のないように願いたいのだが、これだ！というゲームがなかったといっているわけではなく、極々普通の横スクロールＡＣＧやＳＴＧ等、一般にゲームといった時はまずイメージされるような、いわば基幹ジャンルに注目作がなかったのでは？ということなのだ（この場合、対戦格闘ＡＣＧは違うと思う）。最新技術を駆使したフルＣＧバリバリのゲームも大いにけっこうだが、例えばグラディウス・シリーズの続編とか、「魔界村」や「戦場の狼」の最新作がいきなり登場するとか、そういうインパクトに欠けていたような気がするのだ。先を先をと早足で急ぐのもいいだろうが、その一方で、ここらでもう一度「ゲーム」というものの基礎研究が行われてもいいような気がするのだ。そして、コンシューマ市場が新世代機の時代を迎えようとしている今、そのチャンスは、今しかないような気もする。

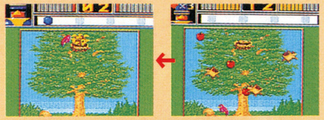
ズバリはめまショー

上に表示される４つの図形の並びをチェックして（一つずつしか表示されない）、下に用意された図形とうまく色、形があうようにするゲーム。言葉では非常に説明しづらいのだが、落ちものＰＺＧとはまったく違うルール、システムなので誤解なきように願いたい。ムズイかな？



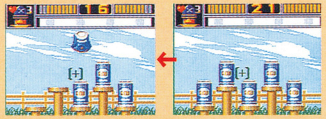
飛ぶっ巣

木の回りを飛び回るオジャマ鳥の間をかいくぐって、時間内にリンゴの実をすべて集めて巣に運ぶというゲーム。ルールは単純ながら、連打で上昇する鳥の動きを制御するのは意外に骨の折れる仕事。テンポではなく、流れで考えて華麗に飛ぶべし。個人的には最も苦手。



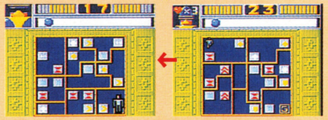
撃たなアカン

自動的に標的となるアキカンの上を移動していく照準にあわせて、時間内にタイミングよくアキカンすべてを撃ち飛ばすゲーム。照準がしっかりアキカンの中央を捉えている時でないと撃ち飛ばすことはできない。何度もプレイしてカンを養うしか攻略法はないだろう。



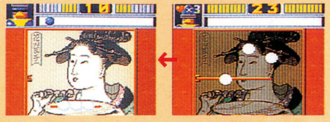
移るんですHOY

同じ記号と記号の間を何度かワープすることで出口をめざす新感覚のメイズ（迷路）ゲーム。最悪なのは他に記号のない（つまり同じところに戻らされる）エリアに出現してしまうこと。まずは落ち着いて全体を見渡して１つしか記号のないエリアとその記号をチェックしておこう。



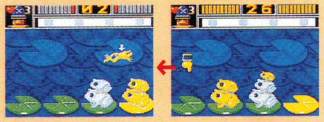
だんご団子

バウンドするテンポの異なる４つの団子を、タイミングよく左のものから順に串ざしにしていくタイミングゲーム。そのテンポの差もだんだん大きくなってくるので注意が必要。コツといえるようなものではないが、とにかく３つめまでは速攻で串ざしにして慎重に４つめを狙え。



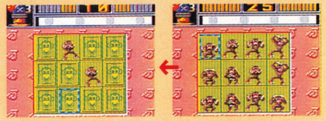
入れカエル

黄色いカエルを黄色い葉ッパの上に移動させればいい、ただそれだけのゲームなのだが、一つだけ条件がある。大・中・小と大きさの違うカエルは、自分よりも大きなカエルの背にしか飛び乗ることができないのだ。たったそれだけのルールで、このゲームは激アツＰＺＧになった！



ロイヤル猿～ン

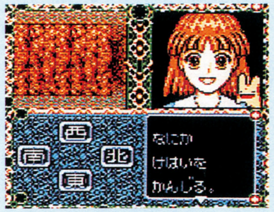
３×４＝12匹で、６組ずつ同じ動きをしているサルをペアにしていくという一種の神経衰弱ゲーム。残念ながらＧＧ版ではキレイに再現されていないが、アーケード版ではペアにした時にサルが「ウッキー」と声を上げてくれたのだ。全ゲーム中、最も愛らしく、楽しいゲームだ。



魔導物語III～究極女王様～









我がＰＧ編集部には、愚か者が一人います。その男はそれはそれはアルルが大好きで、７月のＧＧ渋谷ジャックのＴシャツを毎日着ています。そんな彼ですから「魔導物語III」もサンプルが届くやいなや、もはや完全攻略本が１冊できるくらいのデータを集めてしまいました。頼むから記事作る時は俺に、一瞬でいいから貸してくれよ、坂梨君。というわけで次号は業界一のアルル・フリークが送る愛情たっぷりの紹介

耳の折れたカーバンクル!?

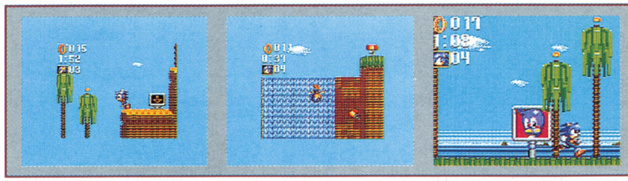
「バーチャル・カーバンクル飼育」システム。なんとお腹をすかせたカーくんがアイテムを食べてしまうのだ！　カワイイやら憎いやら。





アルル
ナジャさん

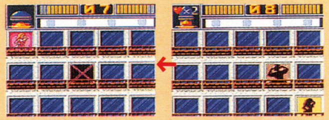
アルルは本当に脱ぐのか？



今月は「イチダントアール」にページを占領されて寂しい気持ちがしている諸君もいるだろうが、「ソニック＆テイルス２」の記事はモノクロにあるし、来月もGGの記事は増えそうだし、なんかいい感じになってきたぞ。モノクロでもとにかくGGページを確保していく戦術なので、諸君もアンケート大作戦続行に協力してほしい。

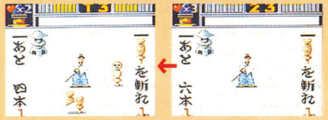
奥様は窓

前作の「忍者どこじゃ」に通ずるゲーム。最後に奥様のシルエットが映った窓はどこだったかを当てるのだ。「忍者……」が色の違いでユーザーを翻弄したのに対し、今回はシルエットの形の違いで翻弄してくれる。１点に集中することなく、全体を見る感覚を養おう。



大斬り

中央のサムライの向きを操作して人形ではないワラ束を切るゲーム。これもまた一種の反射神経ゲームなので、特にコツというものはないが、意外に斬りづらいのが真正面のワラ束。常にキャラクターの目の前を意識するような感覚でプレイするといいかも。



MDに GG発売 先んじて

刑事ものからファンタジーへ

イチダントアールGG



前作GG版「タントアール」の完成度の高さにも驚かされたが、今回の最新作「イチダントアールGG」もまた、全GGユーザーのド胆を抜くに充分な仕上がりになっているのだ！わぁ～い（子供のように喜んでみた）。というわけで、ミニゲームをサクサクッと御紹介していこう。

アーケードの現役大ヒットタイトルが、
早くもGGに登場!!





↓

ファンタジック ワールドが舞台なのだ



▲前作は脱走犯を追うという刑事もの仕立てだった舞台設定が、今回は一転ファンタジーになっている。基本4ステージはどこからでもプレイできる。







「タントアール」最大の魅力、それは一体何だろうか？　まぁ、諸説わかれるところだろうが、大きな魅力の一つとして、ゲームのことなんて全然知らない人も直観的にルールを理解し、楽しむことができるという点が挙げられるのではないだろうか。実際、恋人同士が仲良く争っている姿もアーケードでは、よく見かける。

そして、満を持して発売されたアーケード版の続編「イチダントアール」。素晴しい内容であったことは充分すぎるほど認めることができるのだが、ただ一つだけ、少し気になるところがあった。それはミニゲームのルール、システムが、前作よりもゲーマーの感覚に近い発想で作られているのではないだろうか、ということだ。たとえば指示通りレバーを操作して「上上左右下下上右……」などと、いわゆるコマンドを入力するミニゲームが、そうだ。これは対戦格闘に慣れ親しんだゲーマー諸君にはすぐ理解できるが、そうでないと最初のうちは戸惑うばかりという人も少なからずいたようだ。チト残念。

しかし！（おぉ、何てクソ長い前フリだったことだろう!!）このGG版はOKだ。すべてのゲームにGGらしいアレンジが施されていて、誰でもすぐに楽しめるという「タントアール」本来の魅力が充分に活かされているのだ。それでいて、前作GG版同様、音もビジュアルもバッチリである。

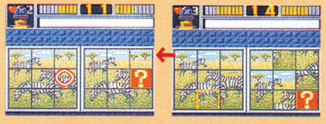
これで燃えなきゃ男じゃないぞ、女でもないかもしれない（オカマはヘリクツ）。めざせっ、ノーコンティニュークリア!!　絶対、可能だ。

BONUS GAME



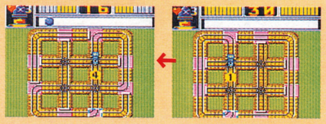
君はバラバラ

左に用意された正解の絵が9分割されて、バラバラに並べかえられて右に表示される。その1ヵ所が「？」で隠されているので、どの部分が隠されているのか（つまり抜けているのか）を当てるゲーム。記憶ではなく、ディティールを読み取る観察眼がものをいうぞ。



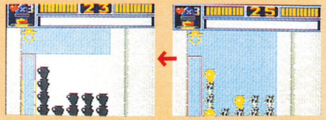
きかんしゃトーマラズ

線路の外周に設けられた8ヵ所の切り替えポイントを操作して機関車の進路を変え、線路上のコインを集めるゲーム。ヤッカイなゲームに見えるかもしれないが、慣れてくるとこれほど気分のいいものもない。コツは機関車を内側にとどめないよう、常に外周に導くようにすること。



取ってクレーン

最初に見せられるツボの配置を記憶し、暗転で隠されてから、割れていない金色のツボだけをクレーンで左に運ぶゲーム。記憶が重要なのはいうまでもないが、金色のツボの上に割れたツボがある場合は、それをどう動かせば最も効率よく金色のツボを取り出せるか考えるのも重要。



竹取りの翁のRPG事情・11月編

SFC
年末に向けて、SFC・RPGは少しお休みを頂いてます状態。「ウルティマⅦ　ブラック・ゲイト」をお待ちになっていた方は、11日発売なのでお忘れのなきよう。12月に備えて貯金貯金。

MD
「The Story of Thor」も「魔導物語Ｉ」も12月発売、今しばらくおあずけの日々が続くかな？「アフターハルマゲドン外伝」だけってのはちと寂しい気がするよ、トホホ。がんばって、MD♥

PC
「うおー、〝聖夜物語〟が来年発売になっているう。聖夜なのに聖夜なのに聖夜なのに12月なのに〜」と、PC担当がこないだ騒いでいた。期待されていただけに、PCユーザーにとってこの延期はショックでかかったか？11月は無し。

GG
「魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜」がいよいよ登場／　なんと今回は、アルルが脱、脱、脱ぐか⁉ぐらいらしいぞ、いひひ(馬鹿)。アルルらぶらぶ状態の皆様は必ずやチェックするべし。売り切れ御免のおそれあり⁉

GB
発売日未定ながら、期待させてくれるのが「ドラゴンボールZ」。某紙の情報によると、コマンドタイプのRPGらしいぞ。10月28日に発売された「マサカリ伝説」以降、しばらくRPGの発売は無〜っし。

ネオジオ
ADKから、ネオジオCD専用のアクションRPGが登場／　翔んでるゲームを作ることにかけては右に出る者なしのADKが、どんなRPGを生み出すのか楽しみ楽しみ。ネオジオCD購入を本気で考えちゃうね。

本音と たてまえと ウソ八百の RPG唐竹割り

★RPGエクスプレス★



マグナブラバン〜遍歴の勇者〜

■ＳＦＣ■アスク講談社■11月中旬発売
■12M＋B・B■￥9,800

軽くおちゃめなノリで展開する鮮やかに愉快な、それでいて胸のすくよな感動を心に焼きつけてくれる、光彩を放つストーリーに思わず感心してしまうこのゲーム。独特のゲームシステム・なじみやすい雰囲気・秀逸のストーリー、その全てに〝良い意味でのアスク講談社らしさ〟が活かされたRPGが登場だ。







人間誰しもが持っている大いなる可能性…このゲームは個性に満ち満ちたキャラクター達が成長する姿を通して、それを僕達に再認識させてくれる。

「マグナブラバン」の主人公は、王国の騎士になることを夢見る１人の少年だ。彼は、王様のナイスな勘違いから労せずして王国の騎士に任命され、同じく騎士に任命された仲間達と共に魔王退治の旅に出ることに。が、しかし。実はちょっち実力不足で、おまけにドジで小心者という彼とその仲間達は、行く先々でおかしなドジや失敗を繰り返し思わぬ苦労をしてしまうのである。

そんな、どこか頼りない主人公と仲間達だが、彼らは情けないなりに一生懸命努力をして、戦い・失敗・挫折・苦悩・友情・恋に満たされた冒険の旅の中で、人間的・実力的に成長していく。そして、プレイヤーはそんな主人公達の姿を見守るうち、「マグナブラバン」の物語に強く魅かれていくのだ。

「人生そんなに甘くない」「そんなの無理だよできっこない」、僕の嫌いな言葉だ。本当の意味での「頑張る」こと、自分が持っている可能性を見失いかけているアナタに、僕はこの作品を強くお薦めしたいな。

戦略性豊かな戦闘システムが良い！のだ

斜め見下ろし型の画面から、アクティブな印象を受ける「マグナブラバン」の戦闘シーン。ま、敵と味方のキャラクターがちょこちょこ動き回って戦うあたり、確かにアクティブなんだけど。戦闘中は基本的に、主人公達がわしわし戦う姿を見てるだけでOK。味方のキャラクター達は、マップ画面であらかじめ設定しておいた命令に従って自動的に戦ってくれる。命令は戦闘中でも変更できるので、状況に合わせて戦い方を切り変えることもできるぞ。


▲戦闘中でも命令設定の変更は可能。HPやPOWが減って、キャラクターがピンチに陥ったらすかさず撤退か防御に行動を切り変えろ。


▼クォータービュー視点の戦闘シーン、実は上下３画面分の広さがあり、Ⓛ・Ⓡボタンでスクロールさせることが可能なのだ。つい忘れがちなので気をつけて。


▲命令設定画面では、キャラクターごとに戦闘中の行動を細かく設定できるぞ。作戦はしっかり練っておかないと、バトルシーンで痛い目見るぜ。





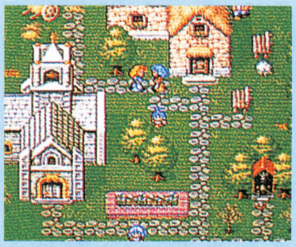


Wizardry Ⅵ ベイン・ザ・コズミックフォージ

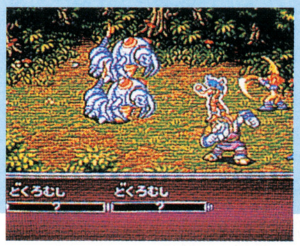
■ＳＦＣ■アスキー■12月発売予定
■価格未定■容量未定

これまでのシリーズとは全く異なる新システムをもって、大胆に生まれ変わったWizardryの未来型…かな？ ストーリーやゲームシステムはパソコン版「ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ」の完全移植でありますが、グラフィックやキャラクターデザインはWizⅤのスタッフによって、全て書き下ろされているのだ。パソコン版のグラフィックを見て思わず「うげ」(失礼)とつぶやいてしまった方はご安心を。

画面を見てもらえばわかると思うけど、今回はパーティーキャラクターにも顔のグラフィックが用意されている。これらは、既存のものを使うこともできれば、ドットを組んで自分で描くことも可能だぞ。鬼のドッターとなって、自分のイメージに合ったオリキャラを作ろう。







ブレス・オブ・ファイアⅡ 試練の子

■ＳＦＣ■カプコン■12月２日発売
■￥9,980■20Ｍ＋Ｂ・Ｂ

キャラクター同士の合体や主人公の変身など、異彩を放つゲームシステムが大きな話題を呼んだ「ブレス オブ ファイア」の続編が、この冬いよいよ登場するぞ！ 登場するキャラクターや世界背景は、前作から綺麗サッパリ一新されているこの作品。個性溢れる新キャラ達がつむぎ出す感動の物語に今から期待しよう。

さて、「Ⅱ」で最も注目すべきはやはり、「Ⅰ」のものから更に磨きがかかった戦闘システムだろう。クォータービュー視点という基本的な部分は前作から変わってないんだけど、〝シャーマン〟という合体専用のキャラクターが登場したり、魔法の視覚効果がよりド派手になっていたりなど、様々な要素で改良が加えられているんだ。

RPG思い出つれづれ草子 Vol.4

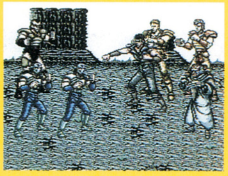
北斗の拳Ⅴ 〜哀・絶章〜



現在に到るまで、「北斗の拳」を題材にしたゲームは数多く登場したが、のっけからケンシロウが死ぬゲームはおそらくこの作品一本であろう。しかもそれが、「小指一本で地球割れます〜」ぐらいの強者と戦って倒されたのであればまだ納得もいこうものだが、ゴロゴロ転がってくる岩にぐちゃっと轢殺されてしまうのである。原作からのファンがこのオープニングを目のあたりにしたら、ザコキャラよろしく「ひ、ひ、ひでぶ」とつぶやきのけぞってしまうに違いない。

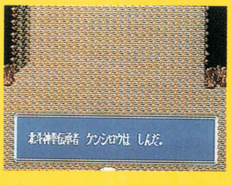
とにかく、かように滑稽なオープニングで幕を開けるこのゲーム。だがしかし、文字通りそんなものはまだ序ノ口で、その後も北斗の拳マニア卒倒もののオリジナルストーリーがラストまで展開する。そう、このぶっ翔んだストーリーこそが、本作品の最大の魅力なのだ。

ＳＦＣ版「北斗の拳Ⅴ」を遊ばずして、北斗の拳マニアを名乗る輩はいないだろうか、10年早いぞそれは。





▲ストーリーのラストでは、北斗・南斗・元斗の伝承者達が一堂に会する。その中から、好きなキャラを４人までメンバーに加えてつれて歩けるときたもんだ。目が飛び出るほど豪華なお話。



本音でGO!GO! RPGよもやま話

「ヘラクレスの栄光Ⅳ」とか「マグナブラバン」などなど、ここのところストーリー的にグッとくるRPGばっかりプレイしているので、どうにも涙腺がゆるんでいけない。人によっては「たかがゲームで泣くかフツー」と一笑に付されるかも知れないが、同じ体質(?)をお持ちの方ならわかってもらえるだろう。ゲームだとわりきっていても、やはり泣けてしまうものなのだ。かと言って、家族や友人の見てる前で瞳に涙をためつつ(苦笑)、RPGをやるのはやはりこっ恥ずかしい。僕も含むRPG笑い泣き症候群の皆様にとって、これは切実な問題なのでは？ と思ったりするのである。さて、なぜ急にこんな所でこんな話をするのかと言うと…、実のところ特に大した意味はない。ただ、僕と同じような悩みを持っている方は、やはり人前でRPGをプレイしないようにしてるのかしらん？ などと、気になったのである。

真・女神転生if…

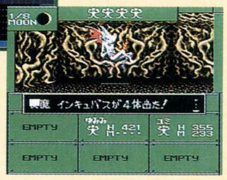
■ＳＦＣ■アトラス■発売中
■￥9,900■16Ｍ＋Ｂ・Ｂ

魔界に飲み込まれた学校を舞台に展開する、「真・女神転生」シリーズの最新作。これまでの作品が、善悪の概念・理想に対する信念を通して人間の姿を描いていたとすれば、「if…」は深層心理にひそむ様々な情念をもって、人間像を浮き彫りにする作品と言えるだろう。そういった意味でも、ちょっと「Ⅰ」・「Ⅱ」とは色彩が違っているのだ。

クリアまでの推定プレイ時間は、大体「Ⅱ」の半分程度。でも、２度・３度と遊べるぞ。



▼基本のシステムは真・女転のものを継承している。わかりやすくて良い。



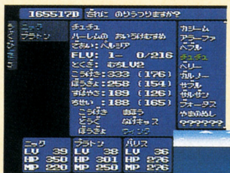
▲「if」で初登場の〝ガーディアンシステム〟、背後霊が憑くのだ（大嘘である）。

ヘラクレスの栄光Ⅳ〜神々からの贈り物〜

■ＳＦＣ■データイースト■発売中
■￥9,900■16Ｍ＋Ｂ・Ｂ

ギリシャ神話をモチーフにした、美しい世界観とストーリーがとってもデリシャス（馬鹿）なＲＰＧ。１時間近くに及ぶプロローグ（ずっと見てるわけじゃないよ、ちゃんと自分でキャラクターを操作するのさ）の盛り上がりは圧巻で、誰もが大きな感動を覚えることだろう。

主人公と精神の波長が合ったキャラクターの身体を借りて旅をする、「トランスファーシステム」がなかなかに秀逸で、ストーリーを更に味わい深いものにしてくれるのだ。



▼安らぎの日々が一転、大いなる悲劇のオープニング。思わず涙ボロボロな感じ。



▲乗り移れる身体は100体以上、ちなみに最初の身体は〝自由なノラ犬〟である。素敵♥

針球道 ピンボール入門

●第4回

熱意はあっても腕前はカラッキシ！J小笠原&A倉西。毎月試行錯誤の繰り返しなのだが、楽しんでもらえてるかい?OK、今月は注目のデータイースト最新作「ガンズ・アンド・ローゼズ」を徹底詳解！シェイク・ユア・ヒップ&プレイでGOだっ!!

先日のAMショーでも十台という大量展示だったにもかかわらず常に満員御礼状態で大人気となった「ガンズ・アンド・ローゼズ」！ アクセルのヴォーカル、スラッシュのギターが唸る！前代未聞のロックンロール・ピンボールを堪能してくれ!!

まずは、AMショーでの「ガンズ・アンド・ローゼズ」大人気に御礼をば。残念ながら一般公開日には行けなかったのだが、基本的に業界関係者のみが入場できる特別招待日でも、ひっきりなしに誰かがプレイしていて、結局俺（アニキ倉西）は一回もできなかったぞ。いや、いいんだけどよ、うん。その大盛況の方が嬉しかったりするしね。それでこそ、この「針球道」を続けていく励みになるってもんだぜ。これからも「読者諸君と一緒にうまくなっていきたい」ピンボールページ(?)としてガンガンいくからな。世露死苦。

というわけで、ガァンズ・アァンド・ロォ〜ゼェズ!! 腰を振りながらプレイできる業界初のロックンロール・ピンボール！ 今月はミニゲームとスーパージャックポットの流れをまとめてみた。基本的にシンプルな台だから、これでバッチリ攻略できるはずだぞ。

ミニゲームとスーパージャックポットへの道！

意外にカンタンかもしれんぞ…

●ミニゲームのスタート

最初の打ち出しの時に「ギターフィーチャー」を選択する。それだけでミニゲームがスタートする。

プレイ中は左手奥のギターホールでスタート。かなり奥なので打ち込みには勢いのあるボールが必要。

●ミニゲームの選択

ミニゲームは、ギターホール前で点滅しているものがスタートされる。

ギターホール前の点滅はバンパーに当たる毎に一つずつ奥へ移動する。要チェック。

打ち出しのトリガーを引くと、点滅は固定されて移動しなくなる。もう一度引けば固定は解除される。

●ミニゲームの注意点

ミニゲームは、一つずつ消化していく。一つが終わらないと、次のミニゲームははじまらない。

ミニゲーム中にギターホールに入っても、得点が一千万点入るだけ。ミニゲームは重ならないのだ。

ただし、ボールがアウトしてしまうと、プレイ中のミニゲームも終了。ただし消化したことにはなる。

●ミニゲームの損得

エキストラボール以外は、どのミニゲームが得とも断じにくい。各自のプレイスタイルで選択すべし。

打ち出し時に「バンドメンバー追加」を選ぶ（最も左の項目）か、プレイ中に右手奥のバンドホールに打ち込むとメンバーのランプが点灯。

→ 右の方法でバンドメンバーを5人まで点灯させると、マルチボール・レディ状態になる(ことあり、3ボール目にはマルチボールレディ状態になる)。

→ 左ランプを通すと5ボールのマルチボールがスタート。

→ バンドホールに打ち込むと6ボールのマルチボールがスタート。

→ なんとっ！ 左右のランプレーンを通すだけで、ジャックポット・ゲット！ このへんは非常にシンプルなルールだ。

→ その後、バンドホールに打ち込むとパラダイス・シティ・ジャックポット！

1回のマルチボール中の2回目までのパラダイス・シティJPでボールが追加され、最大6個までのマルチボールにすることができる。残り2個！ なんて時もあせらずに狙ってみよう。

→ 1回のマルチボール中にパラダイス・シティJPを2セット完成させる。

→ その度に右ランプ裏のスーパーJPランプが点滅し、点滅中にミニループに叩き込めば、スーパージャックポット・ゲット!!

CHECK!theゲーセン

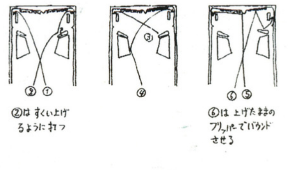
●ピンボールに優しいお店を探して…

今月御紹介するのは池袋GIGO。GIGOといえば、セガさんが展開する都市型アミューズメント施設なのだが、もちろん、ピンボールもごっちゃり置いてある。たとえばデータイーストのタイトルだと過去3作くらいは楽しめるだろう。が・しかし、メンテナンスがお世辞にもホメられたものではないのが、チトつらいかも。おまけに最近はピンボール自体の扱いも小さくなってきたみたいだし……。先月の話じゃないけど、ホント、頼みますよぉ〜。

思い出のあの一台

●データイースト株式会社／堀口昌哉氏

野球ものとしての臨場感も素晴らしいものだったが、本機を語るには〝スペシャル〟がすべてであろう。現在のピンボールでは残念ながらスペシャルの意義は消え去ったが、一昔前までは得点を無視してでもひたすらスペシャルを狙うというのはピンボールのプレイスタイルの一つだった。左（右）のドロップターゲット5枚を倒すと左（右）のホームランレーンにスペシャル点灯。単純で奥が深い。フリッパーが上下左右に4つあったのがミソで、いろいろな方法でスペシャルをキメた。今でもこのマシンがプレイできるのならば是非やらせてほしい。



いろいろなコースを考える。現在のピンボールでもこの考え方は必要だ。



腰を振れ！ホラ振れヤレ振れサァ振れ！とにかくノッてしまえばこっちのもんだ!! 勢いで楽しめる痛快傑作台!!

GUNS N' ROSES

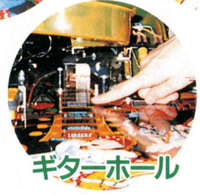
■データイースト／絶賛稼働中



左ランプレーン



右ランプレーン

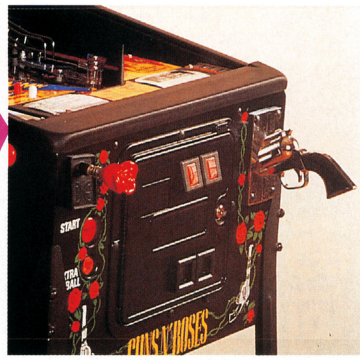


ギターホール



バンドホール

銃とバラ！まさにっ!! ガンズ アンド ローゼズ





僕ならこう打つ！素人アニキ倉西の場合。

では実際のプレイに即して、どうすれば得か、考えながら流れを追っていこう。

まず最初の打ち出しはバンドメンバー追加（最も左）を選んでおく。もちろん狙うはマルチボールだ。とりあえず楽しむにはそれが一番。打ち出した後はＪＡＸを完成させるのも重要だが、それよりもバンパーとミニゲームの関係に注意。エキストラボールは一番奥にあるので、タイミングよくトリガーを引いて固定する。うまくいかない場合はできるだけ近いところで止めて、あと何回バンパーに当たったらエキストラボールになるか確認しておき、プレイ中に固定する。これで仮にギターホールに打ち込めなくても、次の打ち出しでギターフィーチャーを選べば自動的にエキストラボール・ゲットだ。非常に簡単。はっきり言ってしまえば、ガンズ・アンド・ローゼズは4ボール遊ばなければ損！というくらいなのだ。

プレイ中は、バンドホールに打ち込んでマルチボールを狙うのが定道だろうが、ここでは中央ホールのミステリーを狙ってみることをおすすめする。ミニループを何回か（ディスプレイ表示あり）通すと、中央ホールにミステリー点灯。ミステリーにはスーパーキックバックが含まれていることが大きな魅力。これをキープしておけば、大混乱の6マルチボール時にも少しは安心してプレイすることができる。

ランプレーンを通す練習をしておくことも忘れないように。ボールコントロールに絶対の自信がある場合は必要ないが、普段は簡単に狙えるようなポイントにも、体調などが影響するのか、何故かボールコントロールが定まらず打ち込めないという場合もある（取材時の俺がそうだった）。1ボール目の緊張感があるうちに練習しておくのが無難だろう。これと同時に、さらにスーパージャックポットに備えるならば、左上のフリッパーにパスする練習をしておくのもいい。力の加減が若干難しいかもしれないが、右フリッパーから微妙なコントロールと力加減をもってすれば、うまく左上のフリッパーにパスすることができるはずだ。ここからミニループを通すことができればＳＪＰも目前である。

最後になるが、ミニゲームの内容について少々。今月、その一覧表を用意しなかったのは、エキストラボール以外はどれが得なのか、どうも似たり寄ったりで本当によくわからないからだ。唯一アクセル3ボールだけは、他よりも明らかに得なので、エキストラボールの次はこれを狙うようにしてもらいたい。他はビデオゲームモードがけっこう楽しい（実際にプレイしてみてのお楽しみ！）くらいだろうか。ま、何にしても本当にノリのいいピンボールだ。小難しいことは考えずに、勢いで楽しんでもらいたい。

ジョニー&アニキ 堀口名人に入門!?

遂に出たぞ！　恐怖の「同じ課題をもう1回」攻撃!!　すごろくで言えば1マス戻る（笑）。最初の回で明言した通り、このジョニー&アニキの名人に入門コーナーは、巷にあふれるヤラセ記事ではない。本当に毎回の取材時に堀口名人に二人の上達ぶりを判定していただき、翌月までの課題を与えていただいているのだ。一度アニキの課題が持ち越し（すごろくで言えば1回休み）になったことはあったが、まさかこんなにも早い段階で「同じ課題をもう1回」があろうとは……。

それを言い渡されたのはジョニー。この日はいつもの悪い癖が出まくってしまい、フリッパーがボールをとらえるタイミングが早すぎたのだ。というわけで、第1回と同じ課題をもう1回である。ワァハッハッハッ……と笑ってばかりもいられない。俺にしたところで、以前からのドツキに関する課題がホンのちょっとだけ前進したにすぎない。トホホの心。高等技術を論ずるのはいつの日になることやら……。

ジョニーの課題

総合的には上達していますが、「引き付けて強いボールを打つこと」を忘れないで下さい。

アニキの課題

横に落ちそうなボールをドツく時はそのまま中央に落とさないような加減もしてください。

MK2

OTAL OMBAT II

—MORTAL KOMBAT II—

GAMER'S DELIGHT

INTERVIEW for Registance

ゲーマーズ・デライト。一般のゲーム雑誌ではあまり読めないインタビュー、話を聞けない（聞かない）ような人々を求めるページ。第2回の今月はモータルコンバット・マニアックスとも呼ぶべき集団に御登場願った。ヤツらは本物だ。マジで日本一のモータリアン集団だろう。

MORTAL KOMBAT MANIACS
株式会社アクレイムジャパン
MIGHT氏

あまたある対戦格闘ゲームの中から、何故彼らはMKを選んだのか!?













アクレイム・ジャパンのマイト氏から電話があったのは、先月の中頃だっただろうか、

「神保町（東京都千代田区）のゲーセンにですね、モータルコンバットIIのやたら強い連中が集まってるんですよ。しかも男女混合で三〇人くらい。僕は神保町軍団って呼んでるんですけど、これがハンパじゃないくらい強くて強くて、ウチが主催するゲーム大会なんかでも、バンバン優勝してくんですよ。一度会ってみませんか？」

「えっ、でも、MK2って、アーケード版は、ほとんど日本に入ってきてないでしょう？」

「いや、実は神保町には一台あるんですよ。連中、そこでやりこんでまして、究極神拳なんて、もう、バンバン出しちゃうからビックリですよ」

これには正直、驚いた。既にMD版で試した諸君はよくわかるだろうが、MK2の究極神拳は、仮にコマンドは正確に入力できたとしても間合いの判定が尋常ならざるほど厳しくて、なかなか簡単に出せるものではないのだ。それを自力で出したというのか……。

それだけではない。MK2は非常にユニークな対戦格闘ゲームである、とは思うが、そこまでマニアックに追及するゲーマーが現われるようなものではないと思っていた（物理的にアーケード版の入荷が少なかったことと、本誌に送られてくる膨大な同人誌の中に一冊もMKのものがなかったため）。

その連中、侮れない……。

日本のゲーム雑誌としては最も強くMKを、そしてMK2を推している本誌としてはやはり彼らを見逃すわけにはいかないだろう。マイト氏に頼み込んで、彼らの代表7人（男5人、女2人）と会う機会を設けてもらった。

倉西誠一（本誌編集部、以下、K）：いきなり本質的な質問になってしまうんですけど、何故、モータルコンバットなんですか？　対戦格闘ゲームなら山ほどあるのに。

モータルコンバット・マニアックス（仮にそう呼び、7人の意見を総合。平均年齢＝一八歳。以下、MKM）：やっぱり究極神拳です。血が飛べばいいってワケじゃないけど（笑）、あれがあるからこそ、モータルコンバットなんだと思います。究極神拳だけじゃなくて、普通の必殺技もちょっと他のゲームにはないほどユニークですよね、MK2だと、サブ・ゼロのグランド・フリーズ・ショットとか。それに、これはアーケード版をプレイしてもらわないとわからないけど、ミッドウェイの筐体から流れる音楽と効果音。コンシューマ版でしかプレイしていない人にはわかってもらえないかもしれないけど、これが非常にいいんです。

K：MK2になって、どうですか？　何か変わりましたか？

MKM：日本人が好む雰囲気の「イロモノ」になったっていうのかなぁ、渋谷なんかでプレイしてると後ろにギャラリーがついちゃうんですよ。で、究極神拳なんか入れてあげるわけです。けっこう盛り上がりますよ（笑）。

K：珍しいだろうしなぁ、君たちみたいにうまいゲーマーも（実際、対戦してみてまったく歯が立たなかった。しかもフレンドシップで決められる始末。宇浦、この次はミレーナで勝負だ！）。

MKM：それもそうですし、MKからMK2っていう流れで一番大きな変化っていうのは、日本の対戦格闘ゲームをじっくり研究してきたなって、ことですね。
K：イロモノ？
MKM：いや、そうじゃなくて(笑)。ゲーム性が前作とは比べものにならないほどアップしてますよね。簡単に挙げてみても、まずコンボがかなり追加されたことが大きいと思います。
K：今の日本の対戦格闘ゲームの主流だからね、連続技は。
MKM：そうですね。MK2の場合は一般的な日本の対戦格闘ゲームの（連続技の）組み立て方とは、少し違いますけどね。いきなりパンチ4発から入ったり。あと、技の特徴として大技中心主義が挙げられるんです。日本の対戦格闘ゲームの場合は、飛び込み大攻撃から入って小技をつなげてピヨらせて……っていう展開が一般的だと思うんですけど、MKには基本的にそういうピヨリはないですから。スコーピオンのバトル・ハープーンやジョニー・ケイジのダイヤモンド・クラッシャーみたいに技の効果としてピヨリがあるっていうものくらいで。細かな攻撃をつなげていくよりは一発一発の大技を決めていくことに、特にアメリカ人は魅力を感じているようですね。
K：なるほど。
MKM：ほら、アメリカって、SPGにスゴイ人気があるじゃないですか。結局そういう感覚なんじゃないかと思うんですけどね。ちょっとドロドロしたSPGかな(笑)。あと、さっきのミッドウェイの筐体の音楽と効果音、それと実写撮り込みのキャラクターが相乗効果を上げて、一種の体感ゲームの域にまで達してるんじゃないかとも思うんですけど。
K：でも、それだったら、他にも実写撮り込みの対戦格闘ゲームはあるでしょ？最近では「大江戸ファイト」(金子製作所)とか。
MKM：一休ですか？(笑)
K：一休でしょう(笑)。
MKM：MKと、それら他の実写撮り込み対戦格闘ゲームとの決定的な違いは、やっぱり演出ですよ。簡単に言ってしまえば、他の実写撮り込みのゲームはキャラクターだけでなく背景まで撮り込みで作ってるんですよ。でもMK2の背景はドット打ってますよね。そういうことです。実写のキャラクターとCGが違和感なく同じゲーム画面内に融合している。そこがMK2のスゴイところですよ。それから、奥の深いストーリー。中国の神話をベースに相当深いところまで練り込んでるみたいですから。
K：う〜ん、なんか今日はずいぶん自分のMK観が覆えされたみたいで逆に楽しかったです。勉強になりました(笑)。どうもありがとう。
MKM：いや、こちらこそ。あの、最後にお願いしたいんですけど、とにかくPGの読者のみなさんにも一度プレイしてもらいたいです。MK2を。アーケード版は難しいけど、今だったら、店先でSFC版のデモプレイができたりするじゃないですか。そういうものでいいから、一度、実際にプレイしてもらいたいんです。そうすれば、MK2の魅力がわかってもらえると思います。

●この席に集まっていただいた神保町軍団のみなさん：山崎君(二四歳、使用キャラ＝ランダムで選ぶ)、宇浦君(一九歳、使用キャラ＝スコーピオン)、登嶋君(一八歳、使用キャラ＝人間以外)、吉田君(一九歳、使用キャラ＝ジョニー・ケイジ)、宇治さん(一六歳、使用キャラ＝バラカ)、鈴木さん(一九歳、使用キャラ＝サブ・ゼロ)、藤原君(二二歳、使用キャラ＝シャン・ツン)、マイト君(三二歳、使用キャラ＝キタナ)







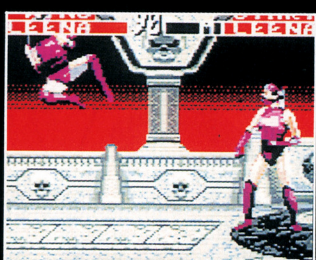

MD

9月9日に全世界同時発売されたMD版。音声面ではいささか寂しいものがあるが、アーケード版が普及していない現状、MK2を楽しみたいならMD版がベストだろう。一つ注意してもらいたいのは、ゲームスタート時にオプションでコントローラーを6ボタン仕様にしておかないと、デフォルトは3ボタンになっているので混乱するかもしれない。



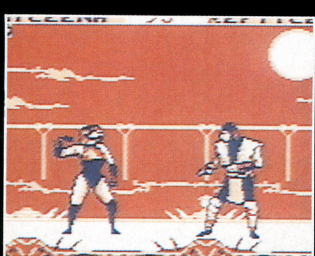
GG

前作は、発売当時「魔導物語Ｉ」と二分するという大人気を得たGG版。今回は前作以上にキッチリ描き込まれ、安定したグラフィックが魅力となっているが、しかし、ゲーム全体のデキとしてはいささか？をつけざるをえない。他機種と違って前作と同じ攻め方がそのまんま通用したりする時点で、MK2としては破綻をきたしているような気がする。



GB

11月11日にいよいよ発売されるSFC版。血の色が緑に規制されてしまったのは国内事情として仕方ないだろうが、それを補って余りあるほど音声面での充実が光る。はっきり言おう、MK2に関してはSFC版がベストだ（血の色にさえガマンできれば)。SFC版のみの究極神拳に関する特殊演出もあるしね。



SFC

前作が前作だっただけに、今イチ期待されていないかもしれないが、MK2のGB版は、実はものすっごくデキがいい。グラフィックもキャラを若干小さくしたのが功を奏したか全体的にキリッとまとまったし、何よりも音楽が素晴しい。GBのBGMとしては、最高のデキになっている。それを楽しむだけでもOK！



メーカーとユーザーの幸福な関係

モータルコンバット・マニアックス。なんだか失礼な呼び方をさせてもらったようだが、彼らは本当にMK2の好きな連中だった。インタビュー（というか座談、というか雑談？）終了後に彼らと一緒にプレイしてみたのだが、その図たるや、凄まじいものがあった(笑)。僕も含めて全員が、究極神拳等に一喜一憂、ギャアギャア！大騒ぎになってしまうのだ。それを後ろから優しく見つめるアクレイム・ジャパンのマイト氏。同人誌の存在そのものをオフィシャルには否定するメーカーの多い中で、こういうメーカーとユーザーの直接的な友好関係は（できれば雑誌も混ぜてほしいけど）昨今見られない極めて珍しいものだ。

しかし、本来ならば、かくあるべきなのではないか？　僕たち「業界人」は、もう一度、ユーザーとの関係を、見直すべきなのではないだろうか。彼らをだましたり彼らをただのお客さんだと断じたりすることなく、健全な関係を築くにはどうすればよいのか？　その答えは一朝一夕には見つからないだろうが……。



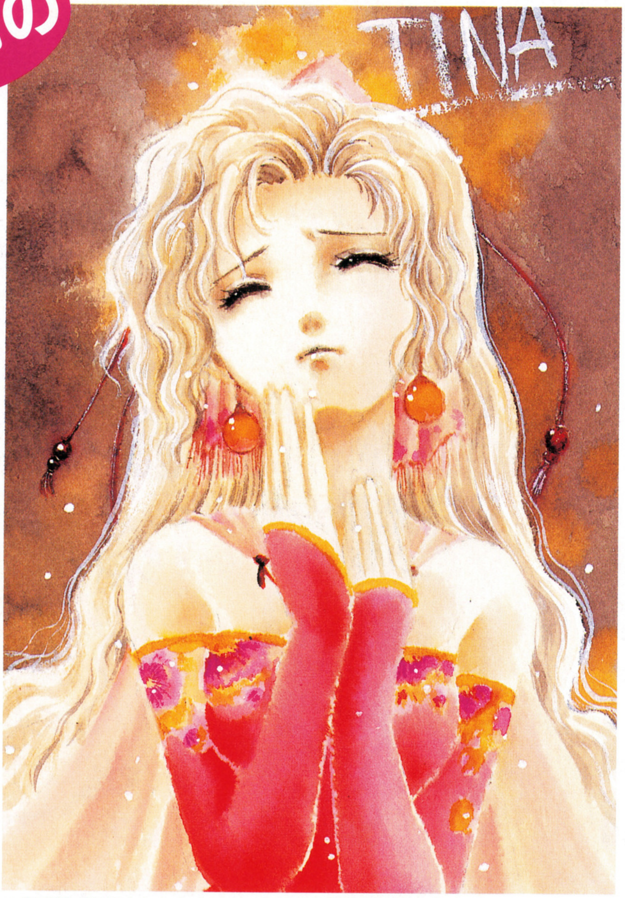
●MKMの一人、吉田君が「モータルコンバットKomicBook」という同人誌を販売しています。御希望の方は〒354 埼玉県入間郡三芳町北永井937-5　吉田桂一まで。定額小為替300円分と返送用切手190円ください。また、藤原君もMK１＆２のコンプリートデータブックを製作中。こちらも各種イベント等でチラシを配布していますので、チェックしてください。



©GAMES EXPRESS
PC ENGINE DUOシリーズ用
SUPER CD-ROM
COMPACT disc
HI-LEG FANTASY
ハイレグファンタジー
禁断のハイレグパロディー!!
不思議の国の楽しいHな冒険ファンタジー!
めくるめくH.Fの世界をあなたも体験して下さい!!
禁じられた性の大陸に、ある日、難破船が漂着した。
なんと、はるか東方のジパングから、最愛の姫との仲を
鬼によって引き裂かれた失意の英雄"一寸法師"を乗せて…
小さな仲間リリパットとコロルと共に、愛のアイテム
『打ち出のこづち』を求めて、壮大なる冒険とロマンの旅が今始まる。
"愛"、"花"、"星"の三つの紋章とコケシを手にいれ、
宿敵『レズの魔法使い』をヒイヒイ言わせろ!!
好評発売中!!
PCエンジン用 スーパーCD-ROM
『なんでも、世界中にあるく
コケシの遺跡うを訪ねれば、
レズの魔法使いに会う方法が
[ゲーム・エクスプレス]
GAMES EXPRESS 発売元:ハッカーインターナショナル
〒105 東京都港区浜松町1-27-13 八大浜松町ビル TEL.03-3435-1042
【希望小売価格 ¥9,800(税別) ●希望小売価格には、消費税は含まれておりません】
PG15指定:15才未満の方が、本商品をお求めの場合は、保護者の方の承諾が必要となります。
「CDパチスロ 美少女ギャンブラー」
希望小売価格 ¥9,800(税別)
「クイズ 投稿写真」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「ストリップ・ファイターII」
希望小売価格 ¥9,800(税別)
「究極麻雀II スーパー・アイドルグラフィック」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「CD麻雀美少女中心派」 PC ENGINE DUO, DUO-R & SUPER CD-ROM専用 SUPER CD-ROM
希望小売価格 ¥9,800(税別)
「ボディコンクエストII ~救性主~」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「PCパチスロ アイドルギャンブラー」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「AVポーカー ワールドギャンブラー」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「レディソード ~略奪された10人の乙女~」
希望小売価格 ¥9,800(税別)
「究極麻雀 アイドルグラフィック」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
「アイドル 花札ファンクラブ」
希望小売価格 ¥8,900(税別)
NOW ON SALE!
●希望小売価格には消費税は含まれておりません

GAMERS ROOM

今月のスーパーノヴァ（使うと寿命が縮む）賞!!



▲東京都／せりあん　文太　　この方も数年前からの常連さん。復活ですか！ う～ん、美しすぎるＦＦ６のティナ。でもちょっと血色がよくないですかね。

今月はカラーイラスト４ページ！ ファンコールも白黒１ページだ!!

皆様お元気でしょうか？　１か月ぶりのご無沙汰でした。読者ページ「ゲーマーズ・ルーム」イラストページ担当の、わたくしロサンゼルス松波、通称ロス松でございます。今月も皆様にはじつに数多くのハガキを頂きまして、担当といたしましてはお礼の言葉もなく、ハガキを手にしながらただただ感涙にむせぶばかりでございます。今月も実にハイレベル。僕の大好きな美少年もこんなにたくさん……、ああ、バッツゥ……。いやいや、とにかくキレイで……。ナバール、それからロック……。いかん、集中できん。シュミの観賞はあとにしまして、とりあえず始めましょう。それでは、ごゆっくり！（何をだ）



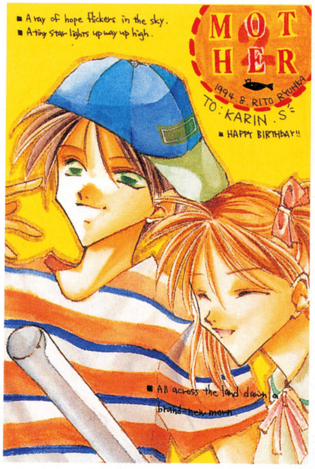
▲愛知県／無槻　圓　　サマーウィンドでブルースカイなＤＱ３。でもちょっと季節がハズれてますかね。今の季節およいだら、クラゲバシバシじゃないスか？



▲東京都／わらべ　　成年リディアと幼年リディア。陽光がナイス！



▲滋賀県／いさむ　　上手いッ!!　ねじれた木の表現なんかは絶品ですね。



▲愛知県／竜花　りと　　少年と金属バット……。悪い想像しかできない僕。



◀大阪府／文月　涼　　個人的には今月で一番のお気に入り。構図やポーズ、背景と人物の位置関係、色使い……。バッチリすね。



▲長野県／望月　さつき　　ちょっと物語性を感じさせる、うまいイラスト。



▲福島県／梶原　群　　骨っぽい手。髪や服の色がメタリックで良い。



▲愛知県／ＲＡＴ'z　　こいつはイカス！　一時は扉イラスト候補(笑)。



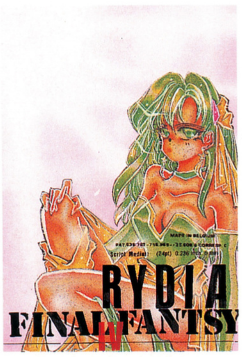
◀栃木県／おおみら　十夜　　月がキレイ！　ＢＧＭは氷室京介の「ムーン」より、バクチクの「ジュピター」の方が合ってるかな。



◀北海道／桐生　琉那　　いやいや、愛があれば歳の差なんか関係ないスよ。ついでに性別も関係ないス。さらには相手に恋人がいよーが結婚してよーが関係ないと思いますよ。



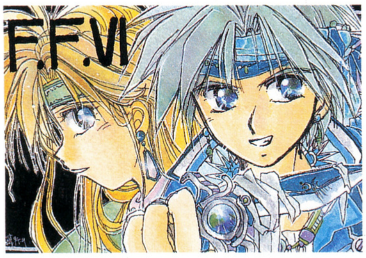
◀愛知県／遊佐　ますみ　　インパクトありますね。カラフルなのは図らずも赤、青、緑の三原色が結集してるからなのかな。



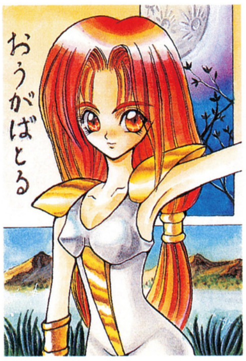
◀東京都／済　くだら　　フラッシュがきれい。えーと、ハガキ裏の質問にお答えします。ハガキ裏には住所、氏名、それからペンネームを並べて書いて下さればいいんですよ。



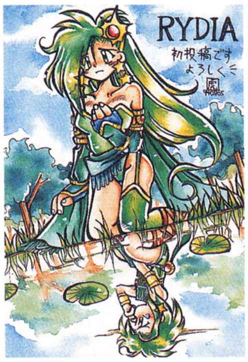
◀兵庫県／杉風　曾良　　こういう絵でマンガを描くと雰囲気でる気がしますね。作ってらっしゃるんでしょうか。



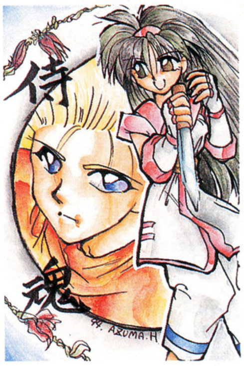
▲宮城県／天野　晶　　線はちょっと乱れた感じ。でも細かく描いてるし、どこかにぎやかで目立つイラストですね。色もキレイだし、目や宝石の光りなんか幻想的。なかなか見事。



▶京都府／ばびおさる　　なんだか背景が日本風(笑)。……や、よく見ると風景が上手いですねえ。ちょっとビックリしてます。



▶ホンコン／海賊ＴＯＲＡ　　このイラスト、絵の上に半透明の紙か何かを貼ってあって、ちょっとボヤけた感じを出しています。



▶奈良県／聖口　東　　最近よく送ってくれてうれしいですよ(笑)。ナコがかわいい。シンプルでナイス。



▶埼玉県／成宮　らき　　けっこう色っぽくてキレイ。そういえば以前ロマサガのバーバラのイラストを描いてましたが、幻想的なのが上手い人ですねー。



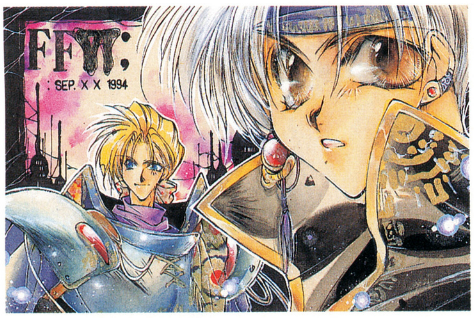
▶神奈川県／高瀬　真夜　　登場するなりゲーセンで人気を博しているらしいですね。やっぱゲームでもマンガでも小説でも、重要なのはキャラなんですねー。



▶宮城県／雷瀬　えびの　　パステル調のカラーリングでにぎやかなイラストのこの人ですが、今回はかなりシンプル。でも落ち着いてていいですね。



▲兵庫県／雫石　八之介　　これはカッコイイやあ……。これほどの絵を描ける人はザラにはいませんね。



◀大阪府／文月　涼　　やっぱ上手い、この人！　鎧の色がいかにも金属っぽくて……いや、なんだか金属でさえもないような不思議な色をしていて雰囲気バッチリ。背景もカッコイイです。うーむ。



◀兵庫県／ねこぐん　　あれ、最近なんか兵庫県が多いぞ。これはバーチャのサラですね。なかなかキマってます。茜色に染まりかけた空もいい感じだし、そつなくまとまった秀作。

今月のアドバイス

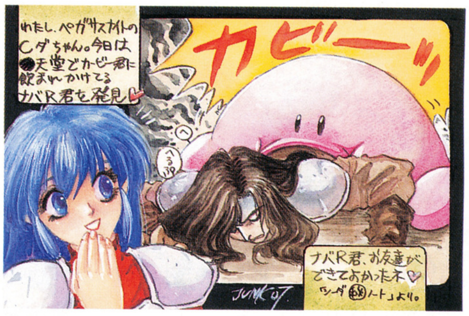
惜しくも載らなかった人におくる欄外アドバイス、今月もいってみましょう。まずは島根県／はみスペの杏、受験だというのに投稿して下さってどうも(笑)。緑色の紙に描いたＤＱ３の商人はとてもかわいかったです。なかなかレベルは高いと思いますよ。受験が終わったら、ぜひまた送ってくださいね。埼玉県／藤宮梓、初投稿にしてはなかなか上手いですね。色なんかもわりかしキレイだと思います。もうちょっと枚数をこなして、また送ってみてください。



▲和歌山県／竜月あかね　DQ1とは珍しい。でもムチャクチャカッコイイですね～！　これは最高！



▲広島県／ねこのみお　独特の雰囲気のあるSDキャラ群。なんかリルムには特にこの絵柄が合っているような気がします。あとセッツァーがかわいいぞ。やっぱSDっていいもんですね。



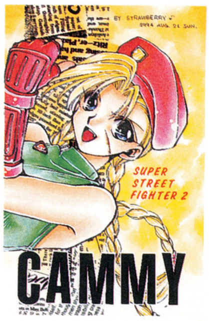
▲東京都／ARTHUR　なんでこんなのを考えつくのだ、あなたは…(笑)。いつもの超絶美麗ハイパーイラストとは趣の違ったクレイジーな作品。Cダちゃんのカワイさが引き立つ……(笑)。



▲兵庫県／JIMMY　あっ、りりしくもかわいいキム！　いいですね、こういうのも。「一番好き。妻子ありでもいや～」いや同感、同感(笑)。



▲愛知県／椎名　咲美＆神奈川県／綾茂ゆきえ　チト絵柄が違うので、わずかに浮いて見えますが、なかなかマッチしてますね。色に統一感あり。



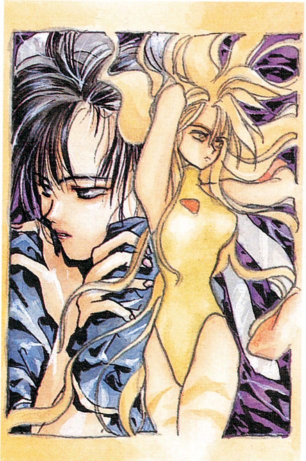
▲北海道／すとろべりぃ　かわいい絵柄に明るい色彩、というこの人の基本的な路線ですが、今回のはちょっと鋭さも。あと傷が生々しくてリアルだ……。



▲千葉県／弓陣　絶愛ってマンガありましたよね。たしかホモでしたっけ。



▲神奈川県／藤森　逸夢　ヴァンパイアイラストとしては、これも異色。



▲岩手県／伊藤　勇太　これは絵画的。キャミィと春麗。アートですね。



▲東京都／つゆき　最近多いヴァンパイアイラストの中でも、これは秀逸。炎がリアルでカッコイイですね。



▲山梨県／花砂桐　ねむ　こういう名前のストッキングがあるそうで。いやあ、これはナイス！　なかなかのヒットですよ。



▲栃木県／氷河　ありす　なんだかかわいいですね、これ。レナは飛竜の卵まで食べたがるですか。本当に物ほしそうだ(笑)。



▲北海道／雅刀　亮一　うっわー、なつかしーわあ！　このゲーム知ってる人なんて、ほとんどマニアの領域なのでわ。



▲石川県／栗山　しん子　なかなか工夫の見られるこの一枚。デコボコした紙を下地に使って、その上に人物の絵とロゴを貼りつけています。色もキレイで、なかなかの逸品。



▲神奈川県／渡施　るい　ちょっとシンプルですが、上手いですよねこの人も。イラストからかなりの力量を感じます。やっぱこの次は、ぜひ全力を尽くしたバッツで！(笑)



▲北海道／GUY　常連投稿者GUYさんの、これがラストの一枚だそうです。おつかれさまでした。そしてありがとう！



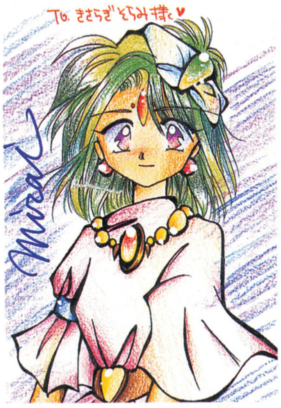
▲茨城県／大槻　隆明　アルカエスト、ですか。やったことないのに描いたんですか？　僕もやったことないです(笑)。でも上手いですね～。質感ナンバーワンでは？



▲京都府／PAPAO　かわいいリディア！　この方はいろんな絵柄に挑戦しますが、やっぱりこういうのが落ち着きますね。

今月のアドバイス

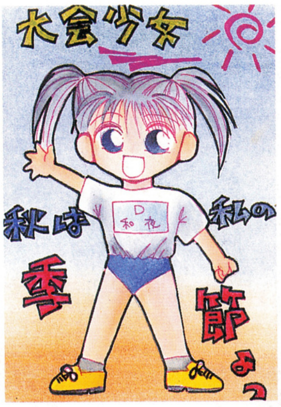
USA／月城　李那、アメリカからの投稿は初めてだなあ。えーと、なかなか上手だと思いますよ。肌の色なんかはすごくキレイだし。あとはもう少し、線の練習をすればいいと思います。色ナシのイラストを描いて練習してみるとよいのでは？　がんばってくださいね。東京都／御手洗　ゆうき、クルルのイラストはかわいくてグーだと思います。りあえず線と色の両方に練習が必要だと思いますが、上達すればきっといい絵になるでしょう。バックにも気配りを。



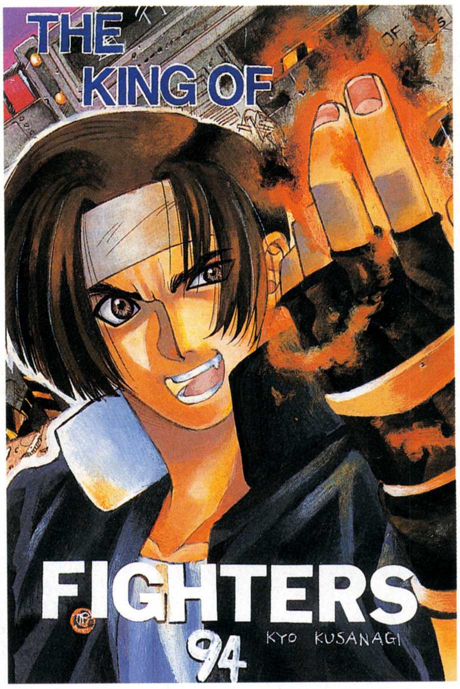
▲神奈川県／風海　ゆき子　これもオリジナルキャラ。ミライって娘だそーです。なんだかこの絵には、不思議な存在感を感じました。



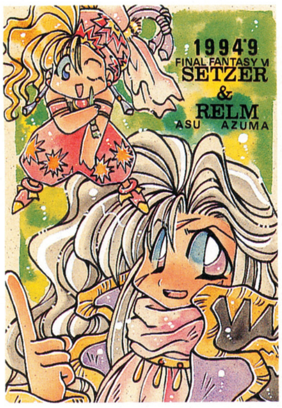
▲大阪府／風馳　カイ　むむっ、これはかなりイー線いってるな。でももうちょっと、こう、露出が高いとか、顔をすり寄せるとか……。



▲北海道／朝原　修　オリジナルだそーです。マンガのキャラクターかな？　和夜　淡（なごや　あわい）って名前。かわいーですね。



◀静岡県／渡部部　伸枝　まるで映画ポスターか何かのような仕上がりの一枚。この主人公は人気があるようで、同人誌を何冊か見ました。僕はアテナがいいかと。



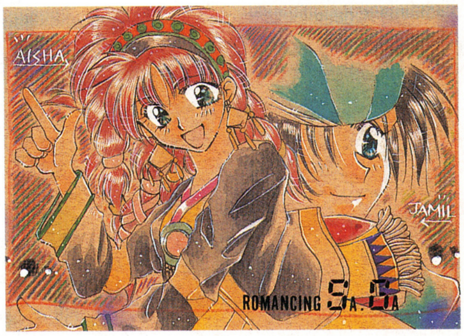
▲神奈川県／明日　東　こりゃまた独特の絵柄。にしても色がキレイですね。リルムとセッツァーという組合せは、わりと珍しいのでは？



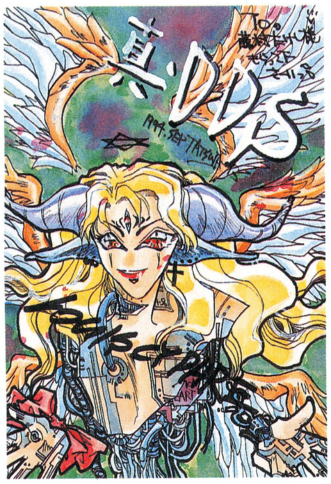
▲京都府／うるめ　ぽち丸　名前が書いてなきゃ分からないほどディフォルメされてる舞ちゃん。でもかわいい！　ひそかにネコ手。



▲長崎県／野亜木　普通の担当者なら「ジャマな手だ」とか書くのでしょうが、僕はむしろ、なぜキャラがロックじゃないのかが……。



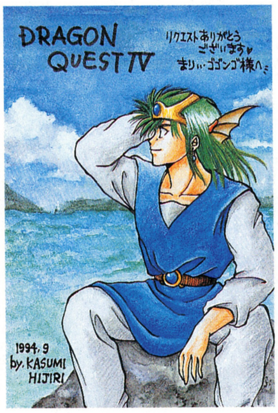
▶埼玉県／近江　柳　アイシャの髪がキラキラしてて素敵。バックも好み。



▶北海道／月影　たつや　まったイカレたものを……。はっ、この方は毎回そう言われるのを気にしてたんでしたっけ。でも本当は言われたいんじゃないスか？　責められるの好き？



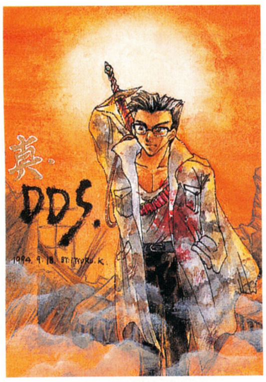
▶栃木県／舞夢☆ざぶ　うまいなあ、Vの文字を上手く使ったりするところが……。構図的にもまとまってます。さすが慣れてるだけあって、そつなくこなしますね、イラスト。



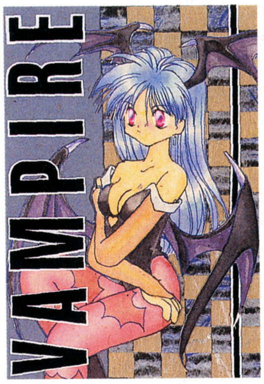
▲栃木県／聖　華澄　青と緑で統一されたイラスト。風を感じさせるようないい雰囲気です。



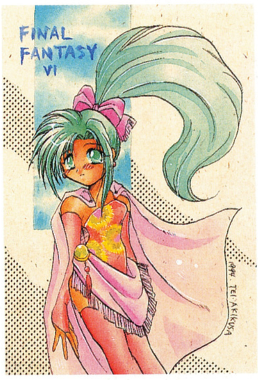
▲栃木県／しっぽを立てろ！外山　右京　昔のアニメですが、ガンバという作品です。知ってる？



◀新潟県／北神　いつる　あっ、お久しぶりですね。あいかわらずレベル高いイラスト。もうもうたる砂塵が迫力あってナイスです。



◀大阪府／水無瀬　郁　このバックの市松模様、描いてるワケではなくて、なんと紙を編んでるんですよ！　手が込んでますね。工作大賞。



◀埼玉県／秋草・禎　このイラストの裏には、エドガーとマッシュの兄弟スキンシップイラストが!!　見れるのは僕だけ。僕だけ…クックッ…。



◀神奈川県／胡ヶ原　暁　このようにヴァンパイアのキャラを一体、黒系統のバックで描くというイラストが最近多いです。トレンドすかね。

今月のアドバイス

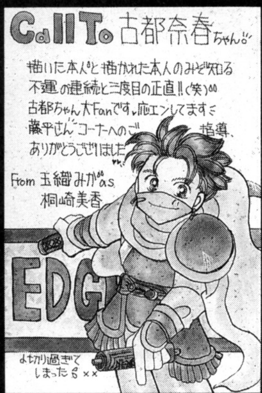
岩手県／霞奈、半熟英雄のイラストはインパクトあってグーでした。ただ惜しくも、今回は載りませんでしたが……。力量はなかなか。次回に期待します。がんばって！　鈴羅木　かりん、お忙しいところどうも(笑)。今回は惜しかったです。ぽっぷるメイルはグーでしたよ。よければまた投稿お願いします！
あと、なぜか僕に金色のしおりをプレゼントして下さった小室　竹流さん、ありがとうございました。読書に使ってます。応援どうも、がんばります！

FAN CALL

今月は白黒1ページで、前回ほとんど載せられなかったファンコールの特集です。白黒だったりカラーだったり、普通のイラストに混ざって載ったりと扱いが流動的なファンコールですが、毎月少しは載せるつもりですので、投稿よろしくお願いしますね。

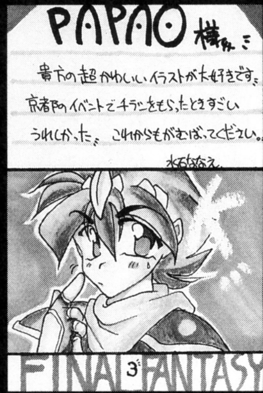

▲和歌山県／竜月　あかね


▲富山県／麻生　真希


▲東京都／桐崎　美香


▲静岡県／みゅーまん


▲岡本県／末谷　樹


▲滋賀県／水石　ななえ


▲秋田県／古都　奈春


▲埼玉県／竜奇"10月号嬉"夕海


▲栃木県／▣　十夜


▲埼玉県／秋草・禎


▲栃木県／まりい・ゴゴンゴ


▲福井県／榛名　みずき


▲岩手県／烏槻　あざの


▲富山県／麻生　真希


▲新潟県／越後屋　都


▲高知県／迷亭　海月


▲新潟県／神月　恵美琉


▲兵庫県／しろがね　かえん

PG編集部と読者諸君の心と心のキャッチボール

はーい、再びやってまいりました心と心のキャッチボール、担当のじゅっぴい（仮称）です。結局レイアウトの変更等は全くもってありません。人間、ムリはいけねぇやね。



神奈川県／カユモトイ
今月のキャッチボールイラスト第1弾は、特集組んだ豪血寺一族2よりクララ&スーパークララ(←長い)。クララといえば、いつ当編集部のアニキ倉西が「スーパー倉西におまかせよ♥」ってやりだすか気が気じゃない。



鹿児島県／漱巳　汐
今月のキャッチボールイラスト第2弾は、先々月に特集組んだヴァンパイアザ・ナイトウオリアーズよりモリガン&デミトリ(←さっきのよりも長い)。モリガンは脚が長くていいよね。キレイだし。脚はポイントだよ。うん。



東京都／朝霧　みなと
おおっと再びレッツ!豪血寺!!(←古い?……それ以前に知ってるかなぁ)キースと礼児だね。礼児今回でかくてカッコいいんだけど、やっぱリュートにゃかなわないでしょ。リュートカッコいいよねぇ。アピアチャチャ。



長崎県／鳳々
サイコドリーム!! これいいゲームなんだよ。知ってる、みんな? そういえばこのあと、こういったイメージのゲームって出てないよね。面白いんだけどな。1面のボスとか、スゴいんだよね。今月号のP127見て!!



川崎市／受験生☆綾茂♥ゆきえ
勉強しろ、受験生よ。それはそうと、三たびレッツ!豪徳……(↑やべえ、ついにやっちまった)じゃない、豪血寺!! みんなクララ好きだねえ。あ、でも密かにリュートがカッコいい!! お梅（若）も美人でいいな♥

セーラームーン。遊佐未森。ゴーバンズ。ファイヤーエムブレム。ファイナルファンタジーⅥ。酒。豪血寺一族2。ドラッグ。バーチャファイター。鈴木祥子。昼寝。ヤプーズ。夜更かし。タバコ。ブラインドガーディアン。小説。血。立ち込める硝煙。爆風。死。破滅。崩壊。狂気。……これらを共通因数でくくり、分解せよ。……闇の光が待つ。

ジュピター藤平（以下J）なんかさ、ここのリード（右側にある、大きめの文字のところね）って、なに書いていいのか良く分からないんだよね。ひとまず今月はネタが無かったんで、こんなモンでいいかな。あ、心配しなくていいからね。てめぇ、ブッ壊れちまってるから。

謎の人（以下N）おい、大丈夫か?

●ひょっとしてもとゲームボーイさんですか? この本は千○麗子がいなくていいですね。

（石川県／N・N）

Ⓙアポ取ろうにも暇と金がない。もっとも、俺あまり好きじゃないし。そう、死とは誤りではない。それこそが永遠の真実なのだ。

Ⓝそれやめないか? イッちまってる人だと思われるよ?

●アンケートの5と6で〝目次から〟とありますが、全コーナーが目次に載っていない以上、そういうケチなこと（笑）は言わないでください。

（栃木県／T・H）

Ⓙそう、そして、滅びもまた永遠ではないのだ。汝の隣人を崩壊せよ。自我とは血液、そして狂気。自らを愛せよ。

Ⓝおい、ますます何言ってるのかわかんないぞ!どうした、しっかりしろ!!

●初めてパワーゲマーを買いました。とても思しろかったです。

（埼玉県／H・S）

Ⓙ以上、原文ママ。……俺は何も言わん。自ら過ちに気づく日を待とうと思う。そう、神が出現し、悪魔が降臨するのだ。世紀末が来る。イアイアハストゥール!!

Ⓝよせってば。クスルーはやばいよ。

●このクサレタワケイカレポンチが!!

（山口県／T・O）

Ⓙこのイカレポンチってさ、イカレってのは分かるけど、ポンチってなんだろう?フルーツ? （©SKちゃん）

Ⓝ突然まともになったかと思えば、訳のわからないことを。グリさんと小林さんに聞いてみな。コーナーでやってくれるから。っていってもホントのところ、分かってて言ってるだろ。しかもそれ、別の読者からのネタだろ?

Ⓙ闇が世界を覆う。死の静寂が訪れる。文字通り血肉のしぶく狂乱の宴がはじまるのだ!神はいない。悪魔は去った。今この時代を生き抜くのは……。

Ⓝまた始まったよ……。

●新作ソフトスケジュールが非常に見にくい。ソフマップの広告を復活させてほしい。

（岡山県／H・M）

Ⓙスケジュールについてはスマン。今月からは大丈夫だと思うけど。あと、ソフマップの件は、ウチじゃなく直接ソフマップに言ってくれ。たのむ。俺もあそこの広告、欲しい。

Ⓝお、ちゃんと元に戻ったな?

Ⓙうん。もう飽きちゃった。ところでキミは誰だい?

Ⓝイキナリ呼び出しといてなんて失敬なヤツなんだお前は。手伝いに来てやったNだろうが。

Ⓙああ、バイト先を利用してチケピで久川さんのライブチケットをとっといてくれたサクマ（仮名）だね。サクマ（仮名。やっぱりN）誰だ、サクマってのは。

Ⓙ細かい事は気にしない!それじゃあ

次に行こうよ!!
Ⓝ気が狂ってたかと思えば、妙にサワヤカを装ってんな、お前。

●ここのコーナーはアンケートが中心ってことは、イラストもアンケート葉書にかかにゃならんのか?
(武蔵野市/A・O)

Ⓙお前か、オカノオォッ!!そうか、さてはお前俺に挑戦してるな!?大体、載ってるイラストはアンケートハガキかァッ!?そんな区別もつかんのかァッ!!
Ⓝはいはいどうどう。
Ⓙハッ、そのなだめかた……。お、お前もしや……ちゃっぴぃ!?
Ⓝ違うよ。それはともかく、ピピネタはやめようね。分からない人が多いんだから。
Ⓙちぇ。

●過労死に注意!
(東京都/A・H)



宮崎県/天野 晶
ついに来たときめきメモリアル!! 今度はレイちゃ……いやいや、プレイしてない人のために伏せとこう……沙希ちゃんのイラ希望!! ちなみにときめき、女のコでもプレイできるよ。大丈夫。俺の知人、大喜びしてやってるし。

Ⓙ手遅れ。今のアニキは2代目サブゼロ(弟)。一度タコちゅうで憤死済。
Ⓝそれ、読者にはわからないと思うぞ。

●18禁同人誌も載せて
(東京都/T・K)

Ⓙムチャいうな、15歳男子。大体、仮に載せたところでお前には買えん。
Ⓝそういうお前は15の時には……?
Ⓙ……すいません、タバコも馬も酒もパチもエロビデオも経験済みでした。
Ⓝそんだけか?
Ⓙう……。

●がんすけさんへ。Meも毎週ママレードボーイを見ています。ちなみにMeはありみさんのファンです。
(千葉県/T・S)

ⒿMeはママレードボーイは見ていません。その上ありみさんもどうでもいい気がしますが、声をアテている久川綾さんのファンです。そういえば、ウチの編集部には、比類なき國府田マリ



?県/うーろんちゃんとモトイさん。
やや、合作とはいえ同じ人を載せてしまった。それはそうと女転、悪魔と言えばやっぱりネコマタ。うん、ネコマタ。だれがなんと言おうとネコマタ。仕方がないので、脚のキレイなリリムも可とする。でもネコマタ♥

子さんファンがおり、クリスマスコンサートに行くようだ。ま、俺も久川さんのクリスマスコンサート、行くしな。ニューイヤーも行きたいな。大阪。
Ⓝ俺にチケット取らせてな。
Ⓙでも連れてってやんない。
Ⓝもとより望んでいない。

●来月号は豪血寺一族2の特集でうれしひ。サハド・アスラーン・リュートかっこいー♥ 彼をでっかくのせて下さーい。まぁ、とにかく期待です。がんばって下さい。
(東京都/M・Y)

Ⓙリュートかっこいいよな。俺も前作から使ってきた礼児をフッて、今やリュートにくびったけ。やっぱ「ジャスティーン・マジック(↑甘い声)」でしょ。
Ⓝ大怪我だよな、あれ。
「お怪我はありませんか?」

●来月からインディーズマーケット増ページっスか?いやぁ、うれしいですねぇ。はっはっは。(ゼロス調)↑大好き



福島県/嘘月 奏=さゆちゃんへ♥
餓狼伝説の舞だな、うん。あの、キングオブファイターズになって、弱くなったくせに乳の揺れだけはバージョンアップしてたコ。サムライにも出てきたし、実は結構売れっ子(死語)なのかもしれん。あなどれじ。

♥
(大阪府/S・N)

Ⓙあれ?インディーズの増ページ?なんだっけ、それ?(ガウリィ調)↑大好き♥ うおー、頑張れガウリィ!!
Ⓝ俺、ゼルとシルフィール♥

●どうしたら常連にしてもらえますか。
(静岡県/S・Y)

Ⓙ常連ってなぁ俺が決めるモンじゃなし。面白いアンケートとかハガキとかをよく送ってもらえば、載るでしょ。それが積み重なれば、常連なわけ。結構簡単でしょ。……でもさ、このコーナーで常連になって、楽しい?
Ⓝあっお前、そういう言い方ってオカノに失礼だぞ。
Ⓙそっか、オカノ、スマン!!……お前も結構失礼なやつな、サクマ(仮名)。
Ⓝだからサクマじゃないってば。
Ⓙとまぁ、今月はこの辺で終わりかな。以上、担当は御存知ジュピター藤平と。
Ⓝ助っ人Nでした。ではまた来月。



新潟県/光一ラヴラヴ♥
トリを飾るはシブめの一色イラスト、シャイニングフォースII。シャイフォーシリーズは面白いよね。あ、そうだ、MDと言えばまだラングIIをプレイしてなかったな。まだ高いんだよねー、あれ。誰か持ってなかったかな?

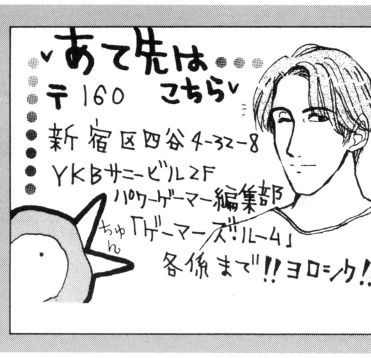
投稿のオキテ

Ⓙじゅっぴーの、悩み相談コーナー!! どんどんぱふぱふ〜!!
Ⓝ……。
Ⓙぱふぱふ〜!!
Ⓝ……無いよ。
Ⓙぱふぱふ〜!!
Ⓝだから今月は質問がないの。
Ⓙぱふぱふ〜!!
Ⓝ……お前、ホントに大丈夫か?
Ⓙ……。
Ⓝ……。
Ⓙねぇ、質問、ホントにないの?
Ⓝなくもないけど……。
Ⓙじゃ、それいこう、それ!!
Ⓝしらんぞ……。

●たんぱく?……ってナニ?たんぱくでもいい、たくましく育って欲しい……ってやつ?
(東京都/ちゅんちゅんワールド)

Ⓙたんぱくって……アレ?
Ⓝさあ……。あ、スペースもうない。
Ⓙあらら。まいったねこりゃ。

あて先はこちら



▶東京都/ちゅんちゅんワールド
……たんぱくの謎はまたの機会にな。

INDIES MARKET インディーズ マーケット

同人誌紹介ページ

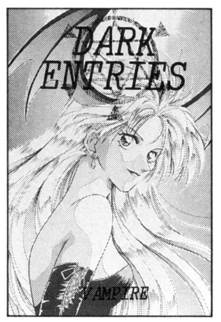
1か月間の御無沙汰でした。本誌パワーゲーマーが誇る同人誌紹介ページ、インディーズマーケットです。今月もまたたくさんのご応募ありがとうございました。皆様の熱いご声援のかいあって、今回より当社比1.5倍増の、6ページに渡ってお送りします。……おっしゃー、それじゃ気合入れて、今月も行ってみっかア～ッ!!



FLAME TRAP!!

■B6／コピー／20ページ
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒368 埼玉県秩父市大野原1235-1
小島真由美

キングオブファイターズ94'メインのネオジオ本。内容はギャグかな。あ、いや待てよ、キングオブファイターズ本ってことは、別にネオジオ本って表現しなくてもいいのか。大体全員出てくるわけだから。なるほど。



DARK ENTRIES

■B5／オフセット／20ページ
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒237 船橋市前貝塚町283-1
伊藤真弓様方「D」係

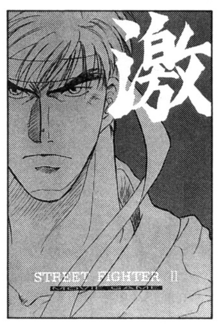
ちょっと薄め、かもしれない。でも、その薄さは愛でカバーッ!! 足りなかったらモリガンのお色気うっふんでカバー!!（←著者HIDEROさん談）のヴァンパイア本。ギャグが非常に素晴しい。モリガンも超美人♡



怪物くん

■B5／コピー／32ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋宛名シール
■〒344 埼玉県春日部市千間1-12
田中由夏

わけわかんない系のギャグがイカすヴァンパイア本。コピー本って安心するなぁ。それはそうと、どうでもいいことかもしれないけどビシャモンが非常にカワイイ。とにかくハイテンションな本っす。好み別れそう。



激

■B5／オフセット／48ページ
無記名小為替400円＋240円切手＋宛名シール
■〒457 名古屋市南区呼続1-17-5
生田智美

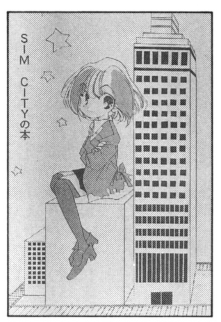
映画＆ゲーム本編からなるストリートファイターII本。基本的にギャグ。で、リュウ×ケン。むむぅ……担当が俺になってからか新創刊してからか、とかくこういった本が多いな。でも、面白いからいっか♡　あはは。



Luck MAX!

■B5／オフセット／44ページ
無記名小為替500円＋270円切手＋宛名シール
■〒194-02 東京都町田市小山田桜台2-2-7-202
星野ユカ

前半は根性最悪系のマルスがイカすギャグマンガがメインで、後半はいい奴のマルスと裏切り者ナバールのストーリーが渋いファイアーエムブレムの本（←非常に長い）。でもなんか、このナバールってばカルい、ね。



シムシティの本

■B5／オフセット／20ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋宛名シール
■〒260 千葉市中央区市場町9-18
竹内はなこ

シムシティの本。内容はギャグ。極大化した視点からしか見えないこのゲームの町の姿を、一個の人間の視点から見てみた意欲作。とかいう言い方をすると、バカにしてると思われるかも。ごめんなさい。おもろいよん♡



MARIONETTE

■B6／オフセット／36ページ
無記名小為替300円＋190円＋宛名シール
■〒442 愛知県豊川市牛久保町常盤137-5
西岡様方　睦架月

中が一部2色刷で、なんかリッチな感じのファイナルファンタジーVI本。ティナとエドガーの失恋話？　今後この二人がどうなるのか、結構楽しみな感じだな。……俺セツ×ティナ派だけど、この話は問題なく楽しめるな。



乱入上等

■B5／オフセット／172ページ
無記名小為替1000＋390円切手
■〒203 東京都東久留米市野火止3-1-7
吉田康弘

すげぇ、こいつぁすげぇぜ!!　これはある意味、同人誌の王道を行っているかもしれない。有志によるサムライスピリッツの攻略本だ!!　各キャラごとに非常によくまとまった攻略記事が作られている。なんかくやしいぜ。

通販のお約束

えーと、通販のお約束です。久々にやってみますかね。では、用語の説明。

●無記名小為替○○円

郵便局に行って「○○円分の定額小為替ください」と言えば、その額面プラス少々の手数料と共に入手することが可能。これに手を加えることなく、そのまま先方に送る。もし、よく分からないことがあっても、理由を話して郵便局の人に聞いてみれば教えてくれるはず。ちなみに、封筒の外から為替が見えていたりすると盗難の危険があるので、封筒でくるむなどして外から判別できないようにしておくこと。

●○○円切手

通販には送料がかかるわけだから、本の代金だけでは足りないわけだ。これももれなく送ること。ちなみに送る際は、封筒から出す際に紛失したりしないよう、便箋に切れ目を入れ、そこに差し込むようにしておくといい。お手軽簡単な方法だ。他にも、小さな袋に入れておくとか、いろんな手がある。ちなみに、この切手の内、80円切手とあるのは、多くの場合連絡用（在庫が切れていたりする場合もあるので）として使用されるものだ。80円切手貼付返信用封筒というのは、普通の長4型封筒に返信用切手をはったもの。用途は読んで字の如く。

●宛名シール

名刺大のタックシール。ビデオテープのレーベルなどでも代用可。これに自分の住所、氏名を書いて同封する。先方の手間を省くとともに住所の書き間違いなどによる郵便事故を防ぐ意味あいもある。

　以上、用語自体はこんなところ。結局は相手をどれだけ思いやってあげられるかの問題なので、ここに書いた以上にいい方法があるのなら、ドンドンそのようにやってほしい。



しやわせの経典

■A５／オフセット／52ページ
無記名小為替400円＋190円切手＋80円切手
■〒132 東京都江戸川区平井３-17-20-301
和田ヒロミ

　真・女神転生と真・女神転生２のイカれちまったギャグが非常にイカす本。ルシファー様とマーラ様（笑）ファンにお薦めとは著者JUNKS和田さんの談。ちなみに某イベントで俺も買った。よって質は保証付き。



Wizと中級者と侍

■A５／オフセット／36ページ
無記名小為替300円＋190円切手
■〒684 鳥取県境港市上道町2016-９
浜屋洋子

　オリジナルのウィザードリィ本だね。そういえば、今のパワーゲーマーの編集の人間って、３人が３人ともウィザードリィ大好きなの。それぞれの理由でね。俺としてはこの本みたいなイメージで楽しんでるんだよね。



呼ばれて飛び出て

■A５／オフセット／20ページ
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒441-13　愛知県新城市杉山野口46-３
瀧川奈々絵

　正式名称は〝呼ばれて飛び出てズドバビョーン〟だ。タイトルがワクに入り切らなかった。ちなみに分かると思うけど、真・女神転生本ね。表紙見ると、ぱんつとか見えててえっちぃけど、内容はそうでも……ない、かな。



それからはじまる

■A５／オフセット／36ページ
無記名小為替400円＋80円切手＋宛名シール
■〒169 新宿区新宿北郵便局留C.P.S

　ロックってさ、悪い奴じゃないと思うけど、ある意味女のコに対してすっごく残酷だったよね。やっぱ軽々しく「守ってやる」なんて言っちゃいけないよ。あ、これ、ＦＦⅥ本ね。ティナメインのストーリーもの。



粋

■A５／オフセット／28ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋宛名シール
■〒470-01　愛知県愛知郡日進町赤池丸根108-A101
横越谷恵子

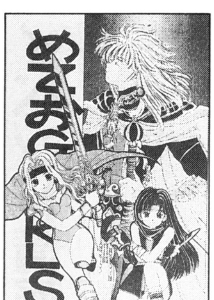
　ギャグが非常にイカれちまってて気絶しそうだが（←そうは思えないが、褒めている）、途中のガル×ナコのほのぼのマンガがまたいい味出しててバランスの非常にいいサムライスピリッツ本。いや、マジに面白いよ。



妖星乱舞

■A５／オフセット／36ページ
無記名小為替200円＋50円切手＋190円切手
■〒418 静岡県富士宮市小泉630-１
西谷真由美

　ファイナルファンタジーⅥのケフカ本。一応ギャグ。でも、シリアスもあり。一部に偉い人気あるみたいだね、ケフカ。と、これを読んでる最中、どっかで見たことある絵だなと思ってたんだけど、みゅーまんさんなのね。



めておGIRLS

■B６／オフセット／68ページ／無記名小為替400円＋190円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒981-32　仙台市泉区長命ヶ丘東10-４
木村愛

　同人誌というよりも、会員制サークルの会誌って言ったほうがしっくりくるかもな、この本（←事実、著者さん（？）はそう言っている）。内容はロマサガ中心、だけどいろんなゲームも混ざってる。



ガラスのカボチャ２

■A５／オフセット／76ページ
無記名小為替600円＋270円切手＋宛名シール
■〒961 福島県白河市幸領町24-１
相山美幸

　伝説のオウガバトル。締切に追われてこの原稿を書いている今、思わずこの本を読んでケタケタ笑っていたら、嬉しそうだとアニキに指摘された。つまりこれは、それだけ面白い本だというわけだ。読み応えもあるしね。

サディスティックデザイア



■Ａ５／オフセット／20ページ
無記名小為替300円＋190円＋宛名シール
■〒441-36　愛知県渥美町大字小塩津先祖畑４
古川様方稲プロ

ヴァンパイアのモリガン×デミトリ……いや、こういう書きかたは誤解を招くな、うん。モリガンとデミトリがケンカ（←これもまた……つまり、バトルね）してる話だ。モリガンが強くて美しいね。

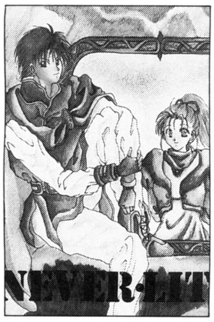
風使い



■Ａ５／オフセット／60ページ／無記名小為替600円＋190円＋80円切手＋宛名シール
■〒192 東京都八王子市横山町２-15-４-304
武田洋子

伝説のオウガバトル、カノープスオンリー本!!　いやー、イカすなぁ、鳥のかのっぺ。あー、ちなみにかのっぺはいつもいじめられています。でも、どうやらそれは内緒にしておいてほしいそうなので、内緒です(笑)。

NEVER・LIT



■Ａ５／オフセット／36ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋宛名シール
■〒228 神奈川県相模原市御園３-31-１
佐藤恵美子

なんかこう、読んでるとがっくし脱力来ちゃうときってあるじゃん。いや、つまらないって意味じゃなく。この本が丁度そんな感じ。力の抜けちゃうギャグがまたイカすんだよな。わざとやってるでしょ。あ、ＦＦＶ本ね。

JOKER DEATH



■Ａ５／オフセット／20ページ／無記名小為替300円＋190円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒527 滋賀県八日市市大森町1988-２
掘尾様方　納都阿花丸

ファイナルファンタジーVIのセッツァー本♡　いいよね、セッツァー。でも、どうしてギャグキャラにされちゃうんだろう。二枚目なのになぁ。やっぱ７、７、ＢＡＲがマズいのかな。ちゃーらーらーって(全滅の音)。

清く正しく行こう



■Ａ５／オフセット／28ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋宛名シール
■〒997 山形県鶴岡市朝◉町23-２-403
今井千春

龍虎の拳２本ね。シリアス一切なし。ギャグオンリー。「やっぱ龍虎はロバやんとえーちゃんだよね」って人に非常にお薦め。かくいう俺も、実はそんなクチ。あぁロバやん♡
あの頭のシッポがス・テ・キ

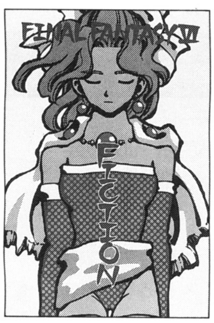
ケフカ



■Ａ５／オフセット／44ページ
無記名小為替400円＋190円切手＋宛名シール
■〒351 埼玉県朝霞市根岸台２-10-５
荒牧あゆみ

おっ、またファイナルファンタジーVIのケフカ本だねっ!!　なんかホントにケフカ人気あるねぇ。この本はギャグっていうより、シリアスがメインだね。ケフカの知られざる面を見た気がするよ。

FICTION



■Ｂ５／オフセット／36ページ
無記名小為替500円＋270円切手＋宛名シール
■〒192 八王子駅前郵便局留め
COLORS事務局

ファイナルファンタジーVIって、結局みんななにがしかのドラマを持ってたんだよね。それも非常に思いヤツを。特に女性キャラに顕著だったんじゃないかな。残酷だよね。この本読むと、結構深刻に考えちゃうかも。

Harlem Night



■Ａ５／オフセット／20ページ
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒250-02　神奈川県小田原氏千代73
本間様方「MEDIA：NOX」

まさしくハーレムナイトな内容の真・女神転生本。でもさ、でもさ、誰でもこういうパーティ、一度は作ってみたでしょ!?　ねっ、ねっ？　……もしかして、俺だけ？　ちなみにどういうパーティかは、本を見れば分かる。

イベント情報

今月は、ちょっとだけ大容量でお送りします。ではレッツらゴウ♡

●ＣＯＭＩＣ　ＳＡＲＡＤＡ　ＫＡＷＡＧＯＥ12
場／西武本川越ＰｅＰｅ５Ｆ
アトラスホール
日／11月13日　11時00分～15時00分
内／同人誌即売会
〆／済
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒115　東京都北区赤羽北２-25-５
伊平泰子様方「ＣＳ係」

●花鎮祭　その九
場／川口リリアーＦ展示ホール
日／11月23日　10時30分～15時30分
内／ゲーム・ファンタジーオンリー
同人誌即売会
費／１スペース２００円
〆／11月５日必着
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒116　東京都荒川区荒川５-21-８
小池様方「高天原右係」

●女の子オンリーコンベンション
「プリンセスオペレーションII」
場／埼玉県蕨市市内（お問い合わせ後、折り返し会場案内をお送りします）
日／11月23日　10時30分～16時30分
内／ゲーム化されたＴＲＰＧフリープレイ
費／未定（会場費÷人数）
他／参加資格女性のみ
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒339　岩槻市浮谷38-２　橋本恵

●ＴＲＰＧ女性オンリーメガテンサークル
Pixie's第一回コンベンション
場／創美流華道会館
日／12月18日　10時00分～17時00分
内／メガテン中心ＴＲＰＧフリープレイ
費／３００円



怒涛の恋愛

■B５／オフセット／40ページ／無記名小為替
600円＋80円切手貼付返信用封筒＋宛名シール
■〒349-01　埼玉県蓮田市西新宿４-85-11
森田まりえ

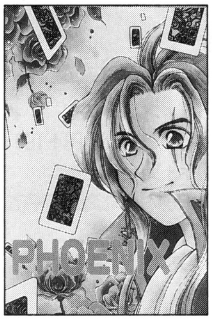
半分オリジナルと化したファイアーエムブレム本。出てくるのはフィーナとナバール。ってことは第２部だな。ナバールかっこいいねぇ。風の吹くまま気の向くままって感じで。フィーナもかわいくていいよね。



おうちでコミケ第３号

■B５／オフセット／60ページ
無記名小為替300円＋240円切手＋宛名シール
■〒444 愛知県岡崎市天白町河原56-２
乙部様方「WS・PG係」

いわゆる通販のカタログショッピングね。ジャンルは多彩。企画ページ等、内容も２号よりパワーアップしてる。通販のルールもかなり詳しく書いてあるんで、このコーナーの利用者も、是非見ておいて欲しいぞ。



PHOENIX

■B５／オフセット／28ページ／無記名小為替
400円＋270円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒230 横浜市鶴見区矢向５-９-48
雨森様方　渡施るい

ファイナルファンタジーⅥのセッツァー♡本。やっぱりＦＦⅥはセッツァーだよね。うん。……なんかこのセッツァーは可愛くて、イメージ違う気もするけど、やっぱカッコいいわぁ……♡　すいません、ひたってます。



OVERTRUE

■A５／オフセット／28ページ
詳細は、下記の住所に80円切手貼付返信用封筒同封のうえ、お問い合わせ下さい
■〒020-01　岩手県盛岡市厨川４-16-10
コーポサティ107　　安東一恵

ねぇ、価格他のデータが書いてないよ？　問い合わせろってことなのかな？　それでもこれからはそう書いてね。それはそうと、この本の内容はＦＦⅥ。ギャグがイカすわ。



兄貴と私

■B５／オフセット／44ページ
無記名小為替500円＋250円切手＋宛名シール
■〒340 埼玉県草加市谷塚町78-２
竹内様方「峰月一・PG係」

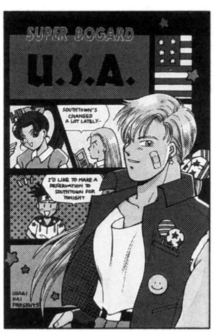
「タイトル通り、かなりあやしい本です」とは著者秋草・禎さん談。まったくもってあやしいことこの上ないファイナルファンタジーⅥのマッシュ×エドガー（逆の場合も多々あり）本。みんな好きだねー、ホント。



FIREな奴ら

■A５／オフセット／20ページ
無記名小為替100円＋50円切手＋190円切手
■〒712 岡山県倉敷市東塚３丁目15-４-104
木戸めぐみ

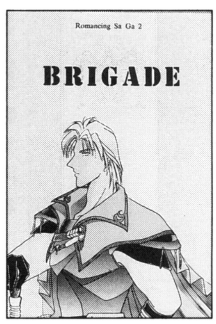
ファイアーエムブレムのギャグ本。後半のシリアスマンガでは美しいレナさんが非常にステキ♡ま、しかし、俺はこの本のメインは聖・アカネイア学園物語だと思ってる。これがまたむちゃくちゃかわいくて面白いんだ。



U.S.A

■B５／オフセット／40ページ
無記名小為替500円＋240円切手＋宛名シール
■〒358 埼玉県入間市東藤沢７-38-11
菊地摩美

テーマはアメリカンジョーク!!　の餓狼伝説ギャグ本。やー、そうか。アメリカンギャグのなんたるかが理解できた気がするよぼかぁ。ちなみにこの本、俺が最も面白いと思ったのは、神の御話である。



BRIGADE

■B５／オフセット／40ページ
無記名小為替450円＋240円切手＋宛名シール
■〒251 神奈川県藤沢市辻堂新町１-３-５
中島未晶

ギャグがある方面へ一方通行でイッちまってるロマンシングサガ２本。非常に面白くていいのだが、スマン。ロマサガは皇帝３代目くらいで断念したのだ。よって、今イチ分からない人がいっぱいいる。

他／参加資格女性のみ
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒203　東京都東久留米市前沢5-7-27　創美流華道会館内　Pixie's 事務所

●MEGA MAX SHOCKERS2
場／東京文具共和会館1、2、3、4F
日／12月25日　10時00分～15時00分
内／アーケード格闘ゲーム同人誌オンリー即売会
費／1スペース2000円
〆／11月30日必着
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒195　東京都町田市真光寺町781-7　コーポ宏和205号室「AAA」MEGAMAX係

●ZAP・3
場／札幌市民会館3F会議室
日／12月25日　10時00分～14時00分
内／ゲーム同人誌オンリー即売会
〆／11月10日必着
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒063　札幌市西区山の手4条1丁目2-8　第10ハイツ幸梅12号　遠藤朋恵様方「ZAP・3係」

●コミックグリフォンNO54
場／江東区森下文化センター4F
日／12月26日　10時30分～15時00分
内／ゲーム同人誌オンリー即売会
問／80円切手貼付返信用封筒同封のうえ
〒155　東京都世田谷区北沢5-21-9-201　コミックグリフォン準備会

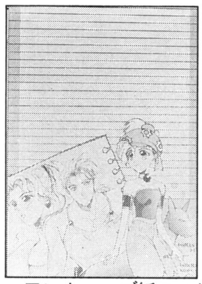
MOTHER 2便箋



■B５／オフ／２種×６枚
無記名小為替200円＋190円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒921 金沢市四十万3-356
竹田弥生

マザー２の便箋。２種類入ってるんで、ちょっと得した気分。そのうえ、Ｂ５サイズのシールもついてきちゃうってんだからラッキーだ。

ＦＦⅥ便箋



■Ｂ５／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒683-01 鳥取県米子市大篠津町919
前原ひろみ

ワンウェーブ紙のコサージピンクの紙に、ペールピンクの３色グラデーションのインクで書いてある便箋。よくわからないけど勉強になるな。

ゲームシール



■Ｂ５／オフ／２枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒932 富山県小矢部市石動福町郵便局留め
ビタミン事務局

緑色のゲーム各種がプリントされたシール。封筒の封をするのにあったりすると、便利でいいよね。お好みでどうぞ。

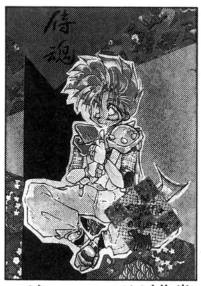
ヴァンパイアグラデ便箋



■Ｂ５／オフ／８枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒470-03 愛知県豊田市保見ヶ丘5-1-1 121-107
増井久実

今これを買うと、どうやら封筒が２枚ついてくる、らしい。らしい、というのは、本人もよく把握してないからみたい。……ちょっと、不安。

侍魂フルカラー便箋



■Ｂ５／オフ／15枚
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒653 神戸市長田区西尻池町3-1-30
清水香菜子

ガルフォードが非常にカワイイフルカラー便箋。ちなみに裏（いや、正式には表か）のナコもすごく可愛いのだ。ちなみにこっちは一色。

マザー２グラデ便箋



■Ｂ５／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒079-11 北海道赤平市若木町東5-10
若木様方 浅葱ゆうな

マザー２の便箋。そういえばついこないだ終わらせたな。結構よかったよね。ちなみにこれはベースが白い紙なんで、結構つかいやすいかも。

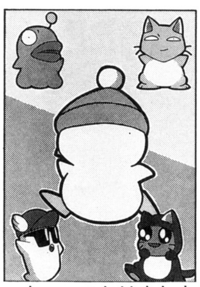
カーバンクル＋アルル便箋



■Ｂ５／オフ／８枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒689-25 鳥取県東伯郡赤碕町松谷564-165 2-B
前田様方PG

サンミット紙にパステル系の３色グラデーションで印刷してある便箋。……ワクが非常にイカしてていいなぁ。かわいいしね。

すごいへべれけ便箋



■Ｂ５／オフ／10枚＋α
無記名小為替200円＋190円切手
■〒192 東京都八王子市久保山町2-12-16
大和様方 松原令果

おぅ、これはまたすごい便箋だ。そう、すごいへべれけのフルカラー便箋なのだ。ちなみにおまけで封筒がついてくる。これもイカすぞ。

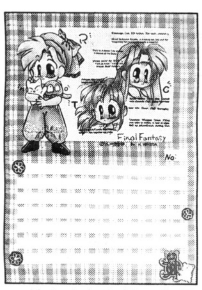
ＦＦⅥ便箋



■Ｂ５／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒611 京都府宇治市開町59-3
岡崎様方 沢村敦美

ＦＦⅥのオールキャラ便箋。色はレインボーカラーのグラデーション。結構見た目に豪華でいいよね。ワクの広さ（？）も、ちょうどいい感じ。

ＦＦⅥフルカラー便箋



■Ｂ５／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒409-01 山梨県北都留郡上野原町上野原3282
望月瞳

リルムとセリスとティナが妙にかわいい（←特にリルム。完全に趣味）ＦＦⅥのフルカラー便箋。色とかすごく独特でキレイだよ。鑑賞用にどうぞ。

ＦＦⅥリルム便箋



■Ｂ５／オフ／８枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒625 京都府舞鶴市白浜台66-42
小川理恵

ワンウェーブ・ピンクに３色グラデーションか。お、ワンウェーブ・ピンクっていうと、聞き覚えがあるな。よし、こうして色々覚えていこう。

サムライ便箋



■Ｂ５／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒366 埼玉県深谷市上柴町東3-1-8
瀬戸良子

これはどっちを載せようか迷ったぞ。表のシャルロお姉さまが異常に美人で美しいのだ（←強調しすぎ）。字書くところもたくさんあるしね。

ひとまず今年中に開催予定で、今までにこちらに御連絡頂いたイベントは以上です。
それでは、前ページのイベント情報、見方を説明しましょう。まず「場」、これは開催される場所を表しています。複数階のある会場では、何階かも明記してあるはずです。「日」は日程。開催日時が書いてあります。一般参加者は、ここに書いている時間より早くイベント会場にいることは避けたほうが無難です。サークル参加者はその限りではありませんが、それでも主催者側に従ってください。「内」、これはそのイベントの内容です。ＴＲＰＧのコンベンションなど、同人誌即売会以外のイベントも掲載されているので、よく注意してください。「費」は、一般的にサークル参加する際の登録料金になります。同人誌即売会以外のイベントでは、いわゆる参加費となります。また、同人誌即売会の場合、一般参加する場合でも入場料としてお金が必要になることが多く、これは基本的にそのイベントのパンフレット代に代えられます。「他」、これは全部のイベントにあるわけではありませんが、あった場合は基本的に参加資格についてのことなので、参加を考える前に良く見ておいてください。「問」、これは問い合わせ先です。80円切手を貼付した長４封筒を同封して問い合わせてください。なお、各イベントにサークル参加を希望する際にも、いきなり申し込んだりせず、まずは問い合わせてからと言うのがトラブルを招きづらく、有効な手段となっています。以上で説明を終わりたいと思います。もしこのコーナーに記載を希望される団体がございましたら、これらの点を明記のうえ、当編集部内イベント情報係までお送りください。お待ちしております。



FFVI便箋

■B5／オフ／5枚×2種
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒923-03 石川県小松市井口町ほ23
北出晶子

ロックとセリスの2ショットが1種類で、別の種類がカイエン、エドガー、ガウの3人組。紙とインクは同じなので、一瞬ちょっと面食らうかも。



セッツァー便箋

■B5／オフ／10枚／無記名小為替100円＋190円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒442 愛知県豊川市大堀町271
石川はなこ

やはりＦＦⅥって言えばセッツァーでしょう！って感じのフルカラー便箋。フルカラーなのに10枚100円ってのはかなり安いんじゃない？



FQフルカラー便箋

■B5／オフ／10枚
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒649-01 和歌山県海草郡下津田上929-2
馬場淳子

お、フォーチュンクエストのフルカラー便箋だね。ちなみに裏（だから表だって）は一色で、ルーミィとシロちゃん。非常に可愛らしくてよい♡



ナコルル便箋

■B5／オフ／8枚
無記名小為替100円＋130円切手＋宛名シール
■〒887 宮崎県日南市中央通り2-8-8 王子社宅F106
箱崎雅美

1Pと2Pのナコルルがイカす、青地にグラデの便箋。ナコルルかわいくていいねぇ。むー、なんかそろそろコメントに詰まってきたな。



サムスピ便箋

■B6／オフ／16枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒202 東京都保谷市栄町1-7-16
奥島香子

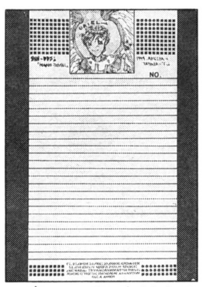
B6サイズっていうと、一筆箋用かな？　ちなみに表は覇王丸と右京の2ショット。サイズのわりに書くところたくさんあっていいよ。



DQIIIフルカラー便箋

■B5／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒653 神戸市長田区長田町6丁目2-1
赤崎ひろみ

キレイでカッコいいＤＱⅢのフルカラー便箋。ちなみに妹さん（お姉さん？）の作ったⅣの便箋もあるので（こっちは可愛い）問い合わせてみて。



真・女転便箋

■B5／オフ／8枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒048-13 北海道磯谷郡蘭越町字水上209
気田悠子

真・ってことはＳＦＣだよね。うん。ベースが茶色で目に優しいよね。ちなみに表の方は、小さく天使ウリエルが書いてある。



FEレターセット

■B5／オフ／2×4枚
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒061-32 北海道石狩郡石狩町花川北6条4丁目69番地
佐藤愛

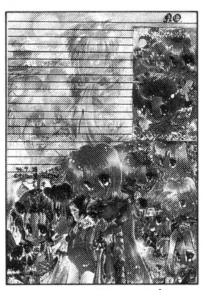
ちなみにスペックのとこは、便箋しか書いてないんだけど、これは他にB5サイズのシールが1枚と封筒が2種×2枚セットになってるよ。



FFVIフルカラー便箋

■B5／オフ／13枚
無記名小為替 200円＋190円切手＋宛名シール
■〒374 群馬県館林市成島町611-22
曽田様方B係

なんかシンプルでありながら非常にキレイなフルカラー便箋。ちなみにタイトルのところは、ＣＧによるものらしいぞ。



Rサガ2便箋

■B5／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒272-01 千葉県市川市本行徳5-16-501
田村知子

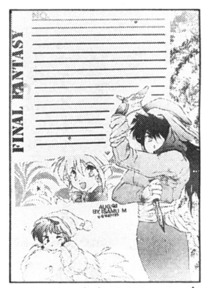
フルカラーですっごくゴージャスな雰囲気のロマサガ2便箋。フルカラーで10枚100円ってのは安くていいよね。ハッキリ言ってお買い得。



FFIV便箋

■B6／オフ／20枚
無記名小為替200円＋190円切手＋宛名シール
■〒090 北見郵便局留私書箱38号
高橋様方　弓崎るま

B6サイズのフルカラー便箋かぁ。これって相場はどうなんだろう？　安い方だとは思うんだけど。ちなみに表は可愛いリディアとチョコボ。



FFIII便箋

■B5／オフ／10枚
無記名小為替100円＋190円切手＋宛名シール
■〒520-25 蒲生郡竜王町美松台1-13-10
後藤容子

ファイナルファンタジー3の忍者と導師、あとは風水師かな（3って風水師っていたっけ？）？グラデーションのキレイな便箋だ。

今月のおわび

えーと、それでは創刊号にて発生した非常に大きなトラブルについて、お詫び及び訂正を記載したいと思います。P-22を見てください。間違っているのは一番左、下から2段目（以下、これを吉田さんの本と呼ぶ）と一番右、最下段（以下、これを小椎尾さんの本と呼ぶ）、あとは一番左、最下段（以下、竹下さんの本を呼ぶ）の、計3つです。そう、これを見て分かるように、太字で書いてある部分がそっくり入れ代わっているのです。よって、それらを確実な形にしてここに最掲載したいと思います。ホントにすいません。

吉田さんの本
START IN FIRE
■A5／オフセット／52ページ
無記名小為替600円＋80円切手
■〒261 千葉県美浜区真砂4-3-3-208　吉田亮子様

小椎尾さんの本
ENERGY
■B5／オフセット／56ページ
無記名小為替800円＋270円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒740 山口県岩国市元町4-14-4　小椎尾友江様

竹下さんの本
air
■A5／オフセット／36ページ
無記名小為替300円＋190円切手＋80円切手＋宛名シール
■〒120 東京都足立区足立4-40-17 くれーどるはうす303号　竹下純子様

これが正しい情報です。関係者各位には、甚大なるご迷惑をおかけし、本当に申し訳なく思っております。今後このようなことのないように徹底していきたいと思っております。どうもすみませんでした。

インフォメーション・コーナー

INFORMATION CORNER

毎月毎月、沢山の投書が寄せられてくるこのコーナー。それに比例して、泣く泣く没にしちゃう葉書も膨大な量なのです。「何度も出してんのに、まだ一度も載ったことがないよ〜」って方、本当にゴメンなさいね。めげずに出しておくれよ。

◆FF、Rサガ、FEなどのゲームが好きな方、声優の草尾毅さんが大好きな方、文通&イラ交しませんか？男女年齢問いません。初回のみ切手同封でお願いします。返事は早いです。ヨロシク！
〒640 和歌山市堀止東二丁目13の108 小渕美和

◆高校生以上で、都内のイベントとかに一緒に遊びに行けるって方、文通&イラ交しませんか？
それから……フジリューFANで、バカ求む!!——いや、本当に募集してますんで……よろしくね。
〒206 東京都多摩市永山5-6-11 貝瀬祥子 高1

◆MM、マザー、DQ、ぷよなどの好きな女性なら年齢不問。イラ交とかしてくれるとうれしいです。県と年が近い人ならTELができて、イベントとか同人活動してる人がいいな。別にしてなくてもいいからお手紙ください。
〒388 長野県長野市篠ノ井芝沢710 平山朋子（13才・女・切手不要）

◆FF、DQ、侍魂、NEO-GEOマザーなどが好きな方お友達になりませう！できれば、同人やってて中学生以上の女の子がいいっす。切手同封なら、お返事絶対だします。（ちなみに中315才女）
〒272-01 千葉県市川市本行徳32-16 清水幸子P.Nは妹背すばるです

◆女神転生、ぷよぷよ、FFなどが好きな人文通しましょう。男女年令問いません。初回のみ切手同で。 追伸イラストはかけません。
〒210 神奈川県川崎市川崎区追分町12-3 工藤 信幸 16歳

◆FF・DQ・侍魂・エメドラ・モンスターメーカーなどが好きな方。文通&イラ交してください。男女年齢問いません。私は、中3の女です。
〒465 名古屋市名東区藤森2-255-103 小木曽涼子

◆龍虎・侍魂・KOF'94・が好きな、女性の方、僕と文通・一緒に遊んでくれる方お手紙下さい。（返事は確実）年齢一切不問、切手不要、イラストなんか入っているとうれしいです。
〒169 東京都新宿区高田馬場3の31の15 新井正樹 男 20

◆カラーインクや水彩絵具の使い方やテクニックを指導してくれる方、絵と文字入りで文通して下さい。
分かりやすく説明して下さい。
〒515 三重県松阪氏船江町32-11 伊勢野 明

◆ゲーム・アニメ・などなんでもOK。犯罪以外なら何をしてもいい、とんでもないサークルです。会報年6回、集会年1回で、切手などは、不要です。ハガキでも可、お気軽にどうぞ！どうせお気軽な人ばかりだから。（笑）
〒943-02 新潟県中頚城群三和村大字川浦605 渡辺豊史 まで

◆よろずサークル『まじかる★CLUB2』では、イラストが描ける会員様を大募集してます。イラストさえ描ければ誰でもOK!!老若男女問いません し、絵の上手下手も問いません。くわしくは、80円切手同封で御連絡を。
〒981-04 宮城県桃生群鳴瀬町野蒜字西余景6-6 三浦 裕香里

◆ゲームONLYサークル「CAIT=SITH（ケットシィ）」では会員様を募集してマス。詳しくは返信用封筒同封でお問い合わせ下さい。会誌はオフセットでグッズなども皆でつくります♥
〒064北海道札幌市中央区南6西22 3-25-1201飯田方百瀬るる

◆ちょっとマイナーなゲームのCMを常時募集中♥参加費無料。無料本なのでもらってくれる人も♥ひょっとしたら好きなゲームのCMがあるのかも？くわしくは80円切手同封にて♥MD物の委託、ペーパーの交換もOKです。
〒003 札幌市白石区菊水4条1丁目2-10赤塚MS・A-202 座間照美

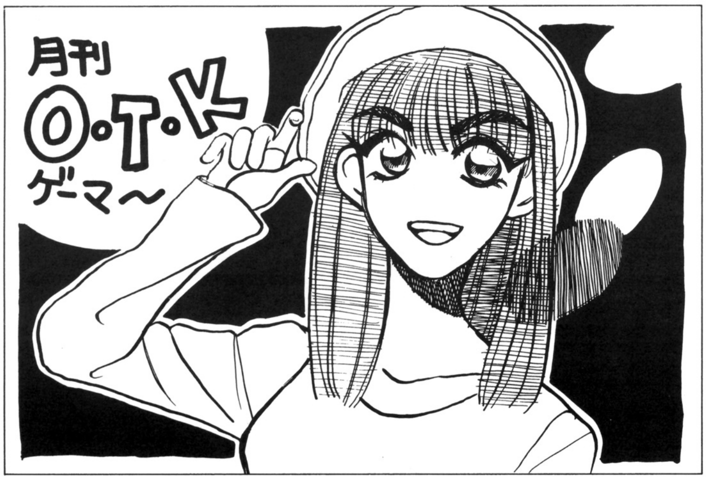
◆仲間募集・集まって対戦などして遊んでます。現在、男女合わせて15人位です。ゲーム好きで興味を持たれた方、80円切手同封で連絡ください。老若男女問いません。集まる場所は大阪府内です。
〒610-03 京都府綴喜群田辺町打田宮下4 新様方 「AXS」

◆スクウェア中心非会員制サークルを始めました！フリートークやCM参加などが主です。詳しくは80円切手同封で。同人してる女の子集まれ（笑）！
〒505、岐阜県美濃加茂市森山町1丁目1-53 座馬方 Forest

この用紙を切り取ってね！

文通しよう！サークル募集！上のいずれかに○を付けて下さい

〒 ◆



今月のタイトルイラスト
P.N 藤井福助さん

しょっぱなから、とても素敵なイラストをありがとう。さわやかで、い～感じ。

MONTHLY GAME MAGAZINE
O-T-K GAMER
オタクゲーマー

ロゴを作った。バックに貼ったマーブルトーンで、OKTの内なる葛藤と、濃いめのスルメを表現している（全然うそ）。

最近巷で人気のある……

水兵服美少女戦士のことである。のっけからまたこんなんで、「マジかよこいつ……」とか思っている読者も多いと思うが、何を隠そう私は当編集部内で3本の指に入る「セーラー○ーン」フリークである。今や小学生低学年から大学生男子まで大人気（と、テレビで言っていた）の「セーラー○ーン」だが、その人気の秘密はどこにあるのだろう？

今年の4月で22を迎え、今まさにOTK真っ盛りな私、こと「銀」（しるばー）が「セーラー○ーン」を見始めたのは、第1部25話だった。ちょうどその回は、初めて「セーラー○ュピター」が登場する（今思えば個人的にも）重要な話だったせいなのか、絵が非常に丁寧な回だった。おかげさまで「セーラー○ーン」の第一印象は、その丁寧な作画のせいか「キャラクターが可愛いアニメ」、であった。しかし、それだけではなかった。なーんか違うのだ。

今まで私が見てきたアニメのほとんとは、どこか「男っぽーい」感じがした。その男っぽさは、時に、大地を割って旅立つ宇宙戦艦だったり、見えないレールの上を走る鉄道だったりした。それに比べると「セーラー○ーン」というのはとても「フツー」なのである。確かに主人公は「不思議なブローチで変身して、悪いやつらと戦うのォ！」だが、普段はテストの点数を気にしたり、新しいお店のことで盛り上がったりする普通の女子中学生である。また、物語の主な舞台となっている「麻布十番」、これもまた非常に親しみを感じるごく普通の場所だ。

親しみを感じる……考えてみれば「セーラー○ーン」のキャラクター程視聴者に近いキャラもめずらしい。大抵今までのアニメの主人公と言うのはもう少し理想化されていて、「いそうでいない、」そんなキャラクターが多かった。そんな中にあって、「セーラー○ーン」に出てくる女の子は、妙に人間くさいのだけど、それぞれの心に、どこか人離れした「美しさ」をもっている。「フツー」の中の「美しさ」……、実はその辺りに、この作品の人気の秘密が隠されているのではないだろうか。

ふぇ・ちよ！　どうでもいいけど、文字量をちゃんと確認して書いてくれ。俺（編集）はセーラー○ーンのこと全然知らないから、書き足し様がない。原稿料まで払って、キミのザレ事を掲載してるんだから、頼むよ本当。

OTKイラスト道場

肖像画を大募集!!

突然こんなところにスペースをとったが、とりあえずイラスト大募集である。もしかすると、イラストと呼ぶものとはちょっと違うかもしれない、送って欲しいのはキャラクター1人のイラスト、いわゆる肖像画みたいなものだ。もちろんきっちりと背景があって色がついているイラストもかまわないのだが、できることなら「描きたいもの」だけを描いて送ってほしい。背景が必要な訳でもないし、色がついてなくてもいいのだ。もちろんきれいに見せるために必要だというならば、なんでも使ってくれてかまわない。要するに「愛」のこもったイラストを送ってほしいのだ。当然のことだが上手い、下手は関係ない、いくら上手くても魅力を感じない絵に価値は感じないし、技術が無くても愛のこもった絵には必ず何かがあると思っている。

ジャンルはゲーム全般、ゲーム化されている作品も可。まずいのはHなイラスト。これは自動的に電脳通信ピピ行きになります。宛て先は、パゲ編集部「OTK道場」マデ。

俺の愛した女〈第2回〉

戦いの麗人 シャルロット



▶キャプションもヌケてやんの。毎日徹夜してる、なんて書いてるくせに…。たぶん来月はこのコーナーないな。

「俺が愛した女王様」にタイトル変えよっか？　前回も言ったけど、俺お高い感じのキャラクターって好きなんだ。セー○ーネプ○ューンとか。なんかかっこいいじゃん。………で、今月は「真サムライスピリッツ」で髪の毛が長くなった「シャルロット」さん。んーいー感じ。一時期「続編には出ない」っていうウワサが流れててけっこうガッカリしてただけに、出るとわかったときは嬉しかったね。ついでに髪の毛も伸びててグッド。そんじゃ、お約束のインタビューを………えっと、幻庵殺してと、それではお姉様、一言！「アーッハッハッハ!!」。………聞いてないよ………。

次回予告

まったく何も考えてません！

イヤー干でぇ急がし逸す。………本当にこのワープロ馬鹿だなあ。いやー、ひでぇ忙しいっす、本当に。なんか無理やり終わらせた気がするなぁ、いやだねー、こーゆーのは。只今AM3：52、最近毎日徹夜してる気がするなあ。なんてかわいそうな俺様。

んで、次回（あったらね）は、何も考えてません。とりあえず大幅にパワーアップするはずなんですが、もしかしたら「無くなってるーぅ」……なんてことはないはずです。わかんないけど(笑)。それじゃ、おやすみぃー。

WONDER PLANET

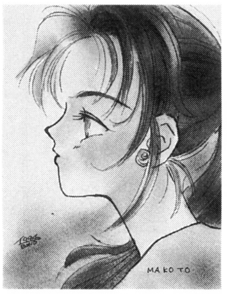
おう、1か月ぶりの御無沙汰だったな、毎度お馴染みセラコンコーナー、ワンダープラネット開幕だ!! ……いやー、なんだか今度はアーケードで出るらしいじゃん、セーラームーン。ホントは今月、バンプレストさんに取材に行って、このコーナーで紹介しようと思ってたんだけどね。なんか忙しくてそれどころじゃなくなっちゃった。とすると他にネタがないので、今月は今までに送られてきたイラストを集めてイラスト大会を開催してみました。お蔭でなんかいつもとレイアウト等違うんだけど、ま、気にしないでくれ。それじゃワンプラ第4回、行ってみようかね。

というわけで、今月はイラスト大会です。計8枚。載ったからっていって別にプレゼントとかはないんだけど、ま、そんな些細なことは気にするな。今月はこの原稿をキャッチボールの後にやっているので、なんかテンションそのまんまな気もするが、ま、そんな些細なことは気にするな。さらに内容的にちょっと手抜きっぽく見えるかもしれないが、ま、そんな些細なことも気にするな。……あぁ、なんかここの本文まで内容がないような気がする。いや、気がするというより事実かも。

そういやさ、すごいらしいじゃん、スーパーセーラームーン。ホント、最近忙しくて見てないんだよ、アニメ。見たいんだけどねー。このままどこまで突き進むのか、俺としては非常に興味深い内容ではあるな。個人的な希望としては、もっとまこちゃん活躍させてほしいなー、と。

第一回 ワンダープラネット イラスト大会

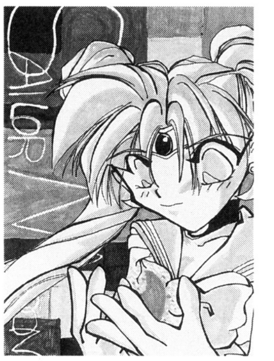
はい、それでは第1回ワンプラ杯争奪イラスト大会を開催いたします。ワンプラ杯争奪とはいえ、実際はなんの名誉もありません。悪しからずご了承ください。



▲八尾市／けるる・ぽの
憂い顔のまこちゃん。なんかほっとけない気分。



▲?／古都奈春
こりゃあキレイなレイちゃんだ。ウエスト細いねー♡



▲静岡県／あいうえお
黄色一色の、なかなかサイコなイメージを醸しだしてるうさぎ。ちょっとシブめ。



▲愛知県／椎名咲美
美奈子ちゃんだ。そう、ピュアな美奈子ちゃんね。……そうかぁ、ピュアかぁ。

おとこおんな(?)と ヘン(?)なお嬢様



▲神奈川県／瀬崎紅珠
俺もどちらかというとみ×はだけど、真実のところは逆らしいね。ま、別にどっちでもいいけどさーっ。



▲島根県／天海ひこね
今月のまこちゃんパートII。おたまがかわいくていいな。



▲東京都／きさらぎそらみ
銀色夏生。この詩がこのイラストと合致すると、変に詮索したくならない?



▲東京都／瑞夜かゆら
赤は情熱の色。血の色。破壊を招く色。……キャッチボールから抜けてない。

ワンプラ情報局

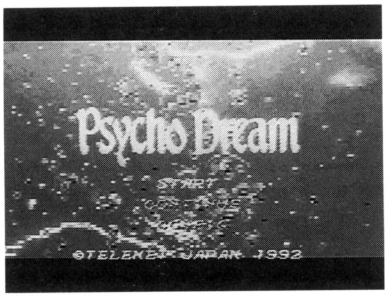
はい、それでは情報局ね。今月は、ちょっとビッグな情報から。12月22日にクラブチッタ川崎で、セーラーマーキュリー役（え？ そんなこと今更言わなくてもいいって？）の久川綾さんのクリスマスコンサートが開催される。ちなみにチケットは10月22日から、チケットぴあで発売中。……運がよければまだ残ってるかも。あと、冬。12月4日より、全国東映系の劇場で映画が公開されるのはもう知ってると思うけど、前売り券はすでに発売中。特典として非売品のオリジナルポスターがもらえちゃうので、どうせ見に行くことが決まっているキミは、買っておいてもいいだろう。

そういえば、去年の冬の劇場版は、すでにLDに続いてビデオも出ているぞ。一人で暗い部屋で楽しむのもよし（←よくない）、巨大な80インチのプロジェクターで家族皆で楽しむのもよし（←やめとけ）。異星人フィオレの悲恋に涙を流してくれ（←……）。

それではまた来月。次回はSFC版セーラームーンSを紹介予定。



▲これが前売り特典のオリジナルポスター。たのむ、たのむから部屋にデカデカと貼ったりしないでくれ！



■SFC／日本テレネット
■¥8,800／ACG

温故知新の心

おそらく読者諸君の多数は、本誌のような雑誌媒体の紹介を見、そしてソフトの購入に踏み切っていることだろうと思う。ところが、さまざまな理由から、これら雑誌媒体上にすがたを表すこともなく、消えていっている名作も実は数多く存在する。今、本誌は警鐘を鳴らす。真の名作は、闇のなかにある!!

　今、ゲームの紹介を扱った雑誌は数多く存在する。が、そこで不安を抱かないだろうか。どの本を見ても、大作と呼ばれるものばかり毎号何十ページにもわたって紹介されていることに。そしてその反面、中には半ページの紹介スペースすら与えられず姿を消していくゲームも少なくない……いや、そういったゲームの方が、明らかに数が多いということに。これは、これらのゲームが特集を組まれているゲームの何十分の一の内容である、ということとは必ずしもイコールではない。本誌は巻頭の大特集をウリにしている雑誌だ。だが、だからこそ、そうした歴史の影に隠されてしまった多くのゲームにも目を向けていきたいと思う。このコーナーは、そういった趣旨の元に構築されたものであることを、まず述べておく。

　それでは、今月ピックアップしたゲームを見ていきたいと思う。

来ないで……私を捜さないで……

　1992年、冬。Dムービー「廃都物語」によりシンカーとなった少女、沙耶香を救うために、2人のデバッガー、シジマ・リョウとトバリ・マリアが少女の心に潜行した――――。

　このゲームのタイトルはサイコ・ドリーム。1992年、日本テレネットから発売された、全6ステージからなる横スクロール型のACG。その奇妙なステージ構成、サイコな音楽、あまりに幻想的なグラフィック、そして少女の歪んだ狂気が生み出した異形のモノ達（これが敵キャラとなる）は、プレイヤーを魅了してやまない。ここまでピンと来た人もいるかもしれない。そう、このゲームはACGというジャンルながら、設定を非常に重視したゲームになっているのだ。これらは、一人の少女の幻想が生み出したものなのである。それを理解してもらうために、まずはこのゲームのバックボーンを説明することが必要かもしれない。

　少女の歪んだ狂気……最大の敵は、主人公達が助けそうとしている少女が生み出している。Dムービーというものがある。いわば簡易ヴァーチャルリアリティマシンだ。薬を服用し、この幻想の世界にトリップする。そこには面倒な一切の規制はない。思うがままに振る舞うことが出来る。モラトリアム期の青少年にとって、この世界から帰ってこいという方が無理な話だ。しかし、本人はトリップ中、昏睡状態にある。それが長時間続けば結果は目に見えている。すなわち、ゆるやかなる死。それを救うために作られたのが通称「ダイヤモンドの犬」。Dムービーの中に潜行し、対象の深層心理へ到達することによって、シンクした状態からリターンさせるのである。が、潜行中に対象の命が尽きてしまった場合、デバッガーもその世界に閉じ込められてしまい、結果、死を迎えることになる。リョウとマリアがリターンを試みる少女、沙耶香は、生まれつき病弱な身体で、いま現在、一刻を争う状態となっている。持ってあと24時間。その間に、少女の意識をはねのけ、心の最深層まで到達せねばならないのだ。

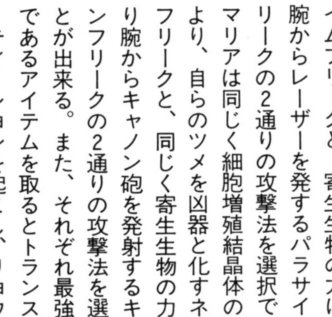
　1992年冬。薄曇りの空から重金属を核とした雪の降る、寒い夜のことである。

　プレイヤーはリョウとマリアを選択し、6ステージを戦う。ちなみにリョウは細胞増殖結晶体の力により、自らの骨格を延ばして刃物として扱うフレイムフリークと、寄生生物の力により、腕からレーザーを発するパラサイトフリークの2通りの攻撃法を選択でき、マリアは同じく細胞増殖結晶体の力により、自らのツメを凶器と化すネイルフリークと、同じく寄生生物の力により腕からキャノン砲を発射するキャノンフリークの2通りの攻撃法を選ぶことが出来る。また、それぞれ最強状態であるアイテムを取るとトランスミューティーションを起こし、リョウはサイボーグ化してフレイム、パラサイトの両フリークの最強状態を、マリアはフェアリー化してネイル、キャノンの両フリークの最強状態を共有することが出来る。また、マリアのトランスミューティーション時は、ジャンプボタンを押しっぱなしにすることにより、落下速度が半分となる。これらのパワーアップを駆使し、沙耶香の深層心理まで到達しなければならない。それが出来るかどうか、知っているのは読者でありプレイヤーである、キミ自身のはずだ。機会があったら是非プレイしてみてほしい。これもまた、歴史の影に隠されてしまった名作ゲームの一本なのだから……。

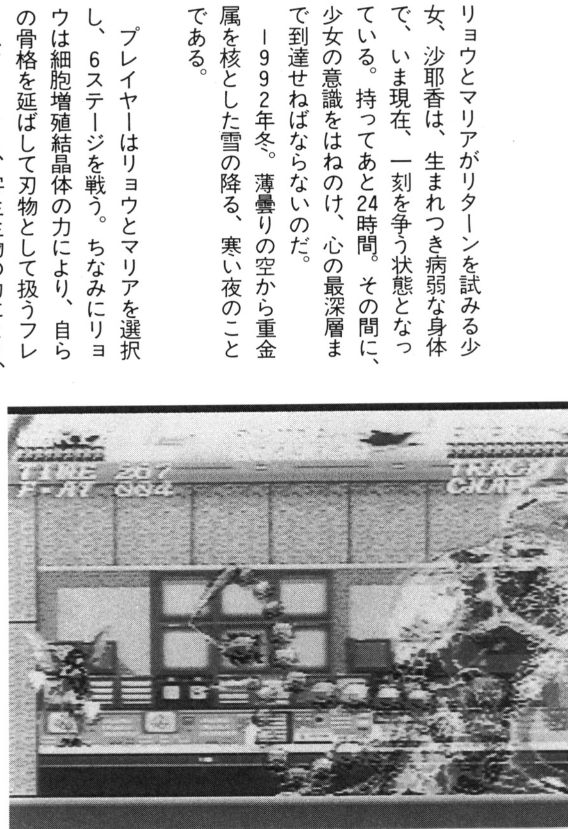
さて、キミはこのゲーム、いくらで買う？

　この記事を書くに当たって、その辺のお店で市場調査をしてきた。今なら一体どの位で入手が可能なのだろうか？

　今となっては、あまり新品も見かけない。たまに見つけても6000円近い額だったりするとびっくりしてしまう。しかたがないので、中古ソフトを扱っているお店を覗いてみる。あった。1680円。中古でも、これくらいなら妥当だろう。と思ったが、アニキ倉西に聞いてみたところ、埼玉は志木の某店では中古で1000円で売っているという。……その値段なら、買っとけやあ～っ!!　いえ、面白いッスから、買って下さい。



▲この、一種異様とも言える独特のグラフィックと音楽は、実は非常な中毒性を秘めている。ACGはプレイしてみなくては善し悪しが分からないのだ。



鈴木忠の 全裸で念力!

減ページスペシャルおめでとうだね！

Qさ〜て、読者の皆さん。元気にしてたかな？ 今月はページが減ったねえ。
おっと、挨拶が遅れましたね。このコーナーで、最高責任者を務めております大栗と申します。つまり、ページが減ったりすると私めの責任になりまして、当然のように原稿料が下がって、女房子供を喰わせられないばかりか、自己破産の憂き目を見てしまうんよ!!
さあ、アンケートに書け！〝鈴木忠〟のページを増やせと!! すぐ書け！今書け！ 全員書くんだあああ!!
W女房子供はいねえだろ。大体お前、最高責任者だったの？ 知らないぞ。そんな話。今は俺の方が原稿多いし…。
Q却下！ つまんないこと言ってないで、お前もアンケートに答えろーい！
Wでも、確か倉西さんが『今月は紹介記事が多いからワリイけど……』とかって言ってなかったか？
Qバッカ。それが編集側の手なんだって。わかんないの？ そうやって徐々にスペース減らして、最終的に抹殺するつもりなんだって。絶対そーだよ。
Wそーいや、今ってゲーマーズルームの一コーナーでしかなくなってるからなあ。昔は『読者コーナーといえばパツキン！』って勢いだったのにねえ。
Qそうだ！ このままではイカン！ あの当時のような悪辣さがなければ!!
Wリニューアルしようか？ ゲーボーがパワゲーに変わったみたいに。
Qうむ、いいアイディアだ。相原!!
W『さるまん』じゃないんだから……。
Qだが、最初に考えねばならないのは編集対策だ。うむうむ、これが難関だ。やはりフリーとはいえ、派閥に属さねばなるまい。やはり副社長派だな……。
W何か『課長 島耕作』みたいだな。でもさ安藤さんは副編集長であって、副社長ではないような気が……。
Qあ〜うるさい！ 取りあえずは安藤さんに取り入ってリニューアルの承諾を得て、大きく生まれ変わろう！
W具体的には、どんなことすんの？
Qさあ？ 今から考えるとしよう。
Wでも、まだ4回だからね。流れがつかみきれてないし。まだまだじゃないかね？ いいだしっぺが悪いんだけど。
Qいよいよ例の『5』でもやるか？
W誰もついてこないって(笑)。
Qんじゃま、力無く始めましょうか。

せまくても激論!!

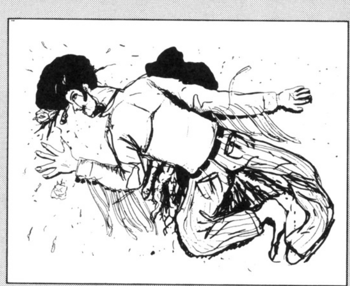
Qまた狭くなったぞ！
Wおう！
Q掛け合いやってるスペースないから速攻でお題に移るとしようかね！ 今月のお題は『ドリキン』だ!!
W……土屋圭一のアレのこと？ あれは『ドリフト・キング』の略じゃないのか？ ただ単に。
Qン〜、ノンノン。これだから素人は困るね。あれの正しい表記はだ、『ドリフとキング』なんだな。
Wドリフって、ブーちゃんがいるアレのことか？ ちょっと遠いぞ。
Qなぜ最初に高木が出てくるかは触れないでおいてやるが、そうあのドリフなのだ！ それと王様で決まり。ここで登場するのは今は亡き出光国王な。その方が話が進みやすいから。
W……いいから続けてみ。
Q前後輪をすべらしながらコーナーを抜ける『ドリフト』。昔はブームにまでになったが、最近は見かけもしない『ドリフ』。そして我らが誇るキング・オブ・パンク(笑)の『出光国王』。一見脈絡がないようだが、このみっつは実に有機的に絡み合っているんだ。解るかね。助手くん？
W土屋のヤツは関係ないんですか？
Qない！ スペースももうないぞ！
Wそれではオチ、よろしく願います。
Qうむ、今回のお題で一番重要なのは『ドリフ』と『ドリフト』、そして『出光国王』共通点だったんだ。

どれもスベりっぱなしだよね。

第4回 とびおり人間コンテスト!!



Qはい、2年ぶりのご無沙汰ですね。司会のバンジー大栗です。「人は何故飛ぶのか？ 落ちるから」と答えたのは、万有引力の発見でも有名なアイザック・ニュートンですが、今年も命要らずのチャレンジャーが続々と集まってます。アシストの小林が現地にいるので、レポートしてもらいましょう。会場の小林く〜ん！
Wはいはーい。こんにちはー。ちょうど今から始まりますんで、実況を開始しますねー。



●エントリーナンバー1番
北川 正三 (会社員・44歳)
参加理由『子供にせがまれて』
「それ！」「グシャ!!」
記録・2m82cm
備考・大会出場3回め。

●エントリーナンバー2番
宮田 まみ (家事手伝い・19歳) 参加理由『やっぱきれいなうちにぃ、記念にしよっかなって思ってぇ』
「それ！」「グシャ!!」
記録・2m14cm
備考・脳が少なかった。

●エントリーナンバー3番
杉山 徹 (予備校生・21歳)
参加理由『生きるのがイヤになった。楽になりたい』
「それ！」「グシャ!!」
記録・1m82cm
備考・脳が凄く少なかった。

Qおおっと誌面が尽きてきましたね。次回はキミが主人公！ レッツ飛び降り!!

それはさておき◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Q少なかったね。
Wさびしいね。なんか。
Qへっ、読者はいい気味だと思ってるはずさ。オレなんかもう死んだ方がいいんだ。えーい、レッツ飛び降り！
W飛んじゃダメだって(笑)。まあ、予定では来月からはまた2ページになります。まあ、あくまで予定ですけど。
Qリニューアルもちっと考えてますんで、良いアイディアが有りましたら、おハガキにて募集しております。
Wもうオレら誌面に出なくしようよ。
Qいいね。ワタナベさんみたいな感じで「ちょっとついて行けない」みたいな内容をやろうぜ。
Wもともと名前は隠すつもりだったのにな。もっと酷いことできるから。
Qヤなコーナーだよな。鈴木忠も。
Wフリートークはやっぱ欲しいよな。
Q藤平がやってるキャッチボール奪っちゃおうか？ あれも結構ドリキンしてるじゃん(笑)。
Wしてるしてる。プレゼント欲しさにハガキ出してくる欲張り読者どもを、バサッと斬る！ 面白そうだねえ。
Qま、そんなこんなでまた来月ね。

これはパソコンソフトの御紹介ページです！

よお、みんな元気してた？　俺、バイパーは本職が忙しすぎてブッ倒れそうだ。誰か助けてちょーだい(泣)。さて、今回は残念ながら１色ページに追いやられてしまったが、次回はちゃんとカラーなんで見捨てないでくれー。祐希子様も次回へ持ち越しね。

バカなあなたもすぐにイジれるコンピュータ

BAKANA ANATAMO SUGUNI IJIRERU COMPUTER

BASIC

ディスクステーション４号だ!!





毎度お馴染み「ディスクステーション」の４号がめでたく発売となった。みんな、もう買ったかな？　98を持ってなくても本の内容で楽しめるからパソコン持ってない人でも安心して買ってよい。ホントに面白いから。

今回の目玉はコンパイルさんだ！

さて、今回は「コンパイルさん、ディスクステーション第4号発売おめでとう企画」と題して、今までも紹介してきたが、ディスクステーション第4号の紹介をしたいと思う。今回も内容が充実していてよい。この内容でこの値段は安すぎる！（と言っても値上げしてくれと言ってる訳ではない）98ユーザーは幸せ者やね「↑98持ってるけどあまり使っていない日本のアミガ愛好家（笑）」。さて、今回のディスクステーションの目玉といえば、あの「幻世喜篁」（未発売）の外伝作品である「幻世風狂伝」であろう。本編が発売される前に外伝が出てしまうとは……コンパイル侮れじ（笑）。と、いうのは冗談としてもゲーム自体は良く出来ているぞ。まだ最後まで遊んでいないので何とも言えないが、とりあえず本編がでるまではコレで遊んでくれって事なんだろうね。この「風狂伝」もそうだが、他のソフトもそれぞれ粒ぞろいでよい。特に今回は発売寸前の新作「なぞぷよ」の体験版も遊べるのだ。他のソフトについては下のカコミを見てくれ。98ユーザーは買わねば極刑。

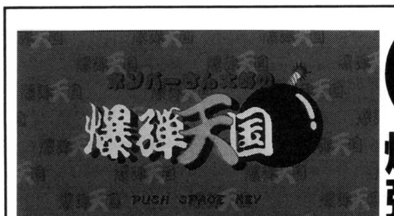
次号はカラーだ！ 祐希子様も大活躍…か？

RPG 幻世風狂伝



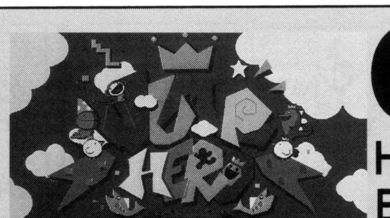
主人公が肉屋で、捕らわれたブタを取り返す為に仲間と共に旅立つRPG。システムは視覚的に分かりやすく、戦闘もシンプルで、かつスピーディーなので心地よくゲームにハマる事ができる。ん、いーゲームだ。

ACT ボンバーさん太郎の爆弾天国



どこかで見たようなゲームだが、そんな事を気にしてはいけない（笑）。ルールは至極簡単、ジェネレーターから出現する敵キャラを全滅させるだけ。面は全15面、スコアアタックで猿になれ!!

ACT JUMP HERO



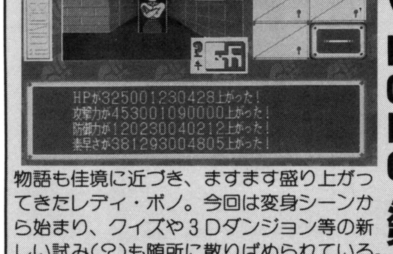
とにかくタイムアタック命のゲーム。それぞれの特徴を持った２人のプレイヤーを駆使して頂上を目指せ！　彼らは記録を破る為だけに存在するのだ。目指せ、新記録！　彼らの未来はそれしかない!!（笑）

F・ACT ブロードウェイ伝説エレナ



目指すはブロードウェイ！　これは究極のフィンガーアクションゲームと呼んでも過言ではない。特に「すこあモード」が熱すぎる！　君の記憶力の限界に挑戦するには最適のソフトとなるだろう。

AVG LADY BONO!! 第3回



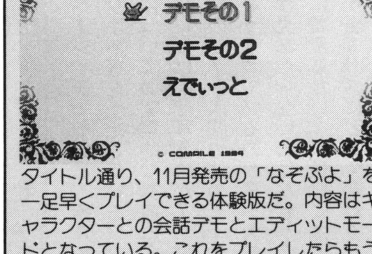
物語も佳境に近づき、ますます盛り上がってきたレディ・ボノ。今回は変身シーンから始まり、クイズや３Dダンジョン等の新しい試み（？）も随所に散りばめられている。はたしてレディ・ボノの行く末は？

AVG わんだふりゃ魔導らんど



毎度お馴染み「あっぷるそーす」シリーズ第９弾は魔導キャラ満載の遊園地（？）が舞台だ。ルールは今までのシリーズ同様、画面中をクリックしまくる事。君は魔導らんどの奥地に何を見るのか（笑）。

PZL なぞぷよ（体験版）



タイトル通り、11月発売の「なぞぷよ」を一足早くプレイできる体験版だ。内容はキャラクターとの会話デモとエディットモードとなっている。これをプレイしたらもう「なぞぷよ」を買わずにはいられない（笑）。

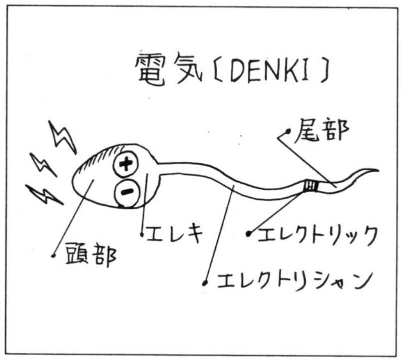
POWER プログラマー 養成講座

第19講　『電気とは何か』

イエーイッ!!　サイキンさー、バーチャファイターとか何かスゲエじゃーん！　コンピュータの技術の進歩っていうかぁ、ナウなヤングでカッコEぜーっ！　オイラ達だってよー、イカすゲーム作ってギャフンと言わせてやりたいジャン！　プログラマーになってモテモテジャーン!!

第一章 電気とは何か？

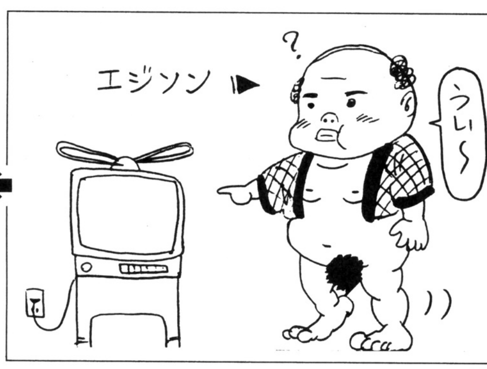
プログラムの勉強を始める前に、まず電気の事について考えてみよう。何事も基本から始める事が大切なのだ。



第二章 電気の発見

私達が普段何げなく使っている電気は、いつ・どこで・誰が・どの様にして発見したのだろうか？　ああ、我々はそんな事も知らずに生きていた!!







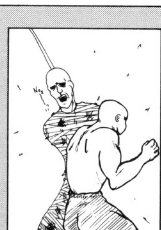
第三章 今月のまとめ

今月の講座はいかがであっただろうか。プログラマーを目指す若き諸君の血となり肉となってくれれば幸いである。簡単に今月のポイントをおさらいすると「タコが電線に引っかかっても自分で取ろうとしない。線路に物を落としたら駅員さんを呼ぶ」という事だろうか。来月はグッと踏み込んでC言語とアセンブラのプライベートの過ごし方、ベーシックでやせる、余り物で作るデザート等を予定している。プログラムについての実用的な講座に入る前に、テレビはなぜ写るのか？　電気とは何なのか？　人間の体のしくみ、地球はどうなっているのか？　カラスの死体が見あたらないのはなぜか？という事に言及したい。21世紀には現在の電気が全てガスにとって変わるという。その時にはガスTV＆ガスコンピュータの新たなプログラム法が確立されるであろう。明日へ向けジャンプ！

イブのタン吉 読者コーナー

今月もステキなイラストやお手紙をたっくさん皆、ありがとうっ!!　スペースの都合で全てを紹介できないのが…とても残念…です…。うわ～毎日送られてくるイラストの山で…足のふみ場も…。どれを載せるか…迷っちゃう…。ものすごい数だあぁ。







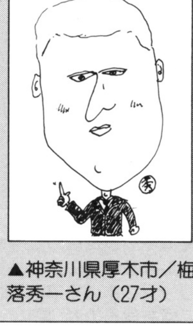


▲（四点とも）武蔵野市／小神野徹さん。イラストありがと。最近また「詩篇69」をよく聴いてます。ミニストリーのNewアルバムはいつだろうねぇ…！

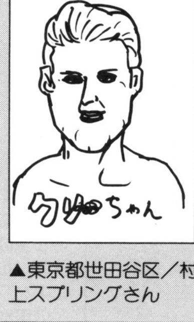
クリちゃんの似顔絵大募集!!



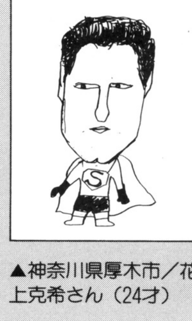
▲埼玉県浦和市／山本リングさん（26才）



▲神奈川県厚木市／梅落秀一さん（27才）



▲東京都世田谷区／村上スプリングさん



▲神奈川県厚木市／花上克希さん（24才）

キミのソフトを高額買取!!

必ず電話で受付番号を聞いてから商品をお送りください（返品は出来ませんのでご注意ください）。

スーパーファミコン

この表以外の作品も買い取ります。電話で確認して下さい。

アクタリオン	¥3600	シヴィライゼーション世界七大文明	¥6000	スーパーファミスタ3	¥3300	ノスフェラトゥ	¥4500
あさめしまえにゃんこ	¥4500	Jリーグエキサイトステージ'94	¥3500	スーパーファミリーテニス	¥3500	パチ夫くんスペシャル2	¥4200
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥3500	Jリーグサッカープライムゴール2	¥3200	スーパーファミリーサーキット	¥4000	パチスロ研究	¥4500
アラジン	¥3200	ジグソーパーティー	¥3300	スーパーフォーメーションサッカー'94	¥3800	パチスロ物語　ユニバーサル	¥5000
アンジェリーク	¥4600	史上最強のクイズ王決定戦s	¥3800	スーパーFサッカー'94ワールドカップ	¥4600	パチンコウォーズ2	¥3700
イーハトーヴォ物語	¥4000	実況パワフルプロ野球'94	¥4000	すーぱーぷよぷよ	¥4500	パチンコファン　勝利宣言	¥4500
いただきストリート2	¥5500	実戦！パチスロ必勝法2	¥4200	スーパーブラックバス	¥4500	パチンコ物語 パチスロもあるでよ！	¥4500
伊藤果六段の将棋道場	¥4200	シムアント	¥5800	スーパーブラックバス2	¥6000	ハットトリックヒーローII	¥3500
Wizap！暗黒の王	¥4100	Sim City	¥3300	スーパーボンバーマン2	¥4500	花札	¥5200
エアーマネジメント2	¥6000	下野正希のFishihg To Bassing	¥5500	スーパー麻雀2 本格4人打ち	¥4500	早指し二段　森田将棋	¥7000
エイリアン3	¥3300	シャドウラン	¥4000	スーパーマリオカート	¥3300	ハロー！パックマン	¥4500
SDガンダムGX	¥5000	ジャングルの王者ターちゃん	¥4300	スーパーマリオコレクション	¥3500	美少女戦士セーラームーンR	¥4000
SD機動戦士ガンダム2	¥3300	ジャングルブック	¥4000	スーパー桃太郎電鉄II	¥4500	美少女戦士セーラームーンS今度は	¥2700
NBA JAM	¥4000	首都高バトル'94	¥5800	すごいへべれけ	¥3200	必勝パチンココレクション	¥4500
F−1 GRANDPRIXIII	¥4000	将棋風林火山	¥4000	ステルス	¥4500	ヒューマングランプリ3	¥4700
F−15スーパーストライクイーグル	¥4100	初段森田将棋	¥4300	スパークスター	¥4600	FIFAインターナショナルサッカー	¥4000
押忍！空手部	¥4500	新日本プロレスバトルフィールドin闘強導夢	¥5000	スペースインベーダー	¥3000	船木誠勝 HYBRID WRESTLER	¥4500
オセロワールド	¥5000	真・女神転生 if……	¥6000	スラップスティック	¥4800	プロ麻雀「極」2	¥5200
おでかけレスター　れれれのれ	¥3500	上海III	¥5200	スレイヤーズ	¥4500	ペブルビーチの波濤	¥3200
弟切草	¥4500	SUPER蒼き狼と白き牝鹿	¥3300	ゼロヨンチャンプRR	¥6000	ヘラクレスの栄光IV	¥5100
カービィボウル	¥4100	スーパーUNO	¥4500	装甲騎兵ボトムズ	¥4000	本格麻雀　徹萬	¥3800
仮面ライダー	¥4800	スーパーエアダイバー	¥4500	ソードワールドSFC2	¥4500	本格麻雀　徹萬II	¥4600
カリフォルニアゲームズII	¥3000	SUPER H.Q.	¥3800	ソニックブラストマン2	¥3200	麻雀大会II	¥5000
がんばれゴエモン2 奇天烈	¥3300	スーパーF1サーカス3	¥4300	ダークキングダム	¥4000	MOTHER2	¥4000
鬼神降臨伝ONI	¥3500	超原人	¥4200	ダービースタリオンII	¥4500	MASTERS	¥5500
キッドクラウンのクレイジーチェイス	¥4000	スーパー高校野球一球入魂	¥4500	対局囲碁ゴライアス	¥6000	マリオペイント	¥3700
ぎゅわんぶらあ自己中心派	¥4000	スーパー上海	¥6500	大航海時代II	¥5000	麻雀悟空　天竺	¥5000
ゲゲゲの鬼太郎	¥3300	スーパー将棋	¥4500	大戦略エキスパート	¥5000	ミュータントウォリアーズ	¥3300
決戦！ドカポン王国IV−伝説の勇者たち	¥3300	スーパー将棋2	¥5000	第3次スーパーロボット大戦	¥4000	ミラクルガールズ	¥4100
ゴーストチェイサー電精	¥4100	スーパー人生ゲーム	¥5000	タイニー・トゥーンアドベンチャーズ2	¥4100	モノポリー	¥4500
豪血寺一族	¥4500	スーパースターウォーズ帝国の逆襲	¥4000	ダウン・ザ・ワールド	¥4500	YAIBA	¥4500
甲子園3	¥5000	スーパーストリートファイターII	¥4100	超時空要塞マクロス・スクランブル	¥4000	ヤダモンワンダーランドドリーム	¥3500
GS美神	¥3200	スーパー倉庫番	¥4200	つり太郎	¥6000	ヨーロッパ戦線	¥4000
鋼鉄の騎士2−砂漠のロンメル軍団−	¥4100	スーパー大航海時代	¥3500	提督の決断	¥5500	横綱物語	¥5300
コズモギャング・ザ・パズル	¥3800	スーパーテトリス2＋ボンブリス	¥4500	テクモスーパーボウル	¥4000	ライブ・ア・ライブ	¥5000
コズモギャング・ザ・ビデオ	¥3300	スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版	¥4500	テコンドー	¥4300	ラスベガスドリーム	¥4500
サイドポケット	¥3500	スーパードッグファイト	¥5000	デザートファイター　砂の嵐作戦	¥4200	ラリー・ニクソン　スーパーバスフィッシング	¥6000
サイバーナイトII	¥4100	SUPER信長の野望・全国版	¥3300	デザエモン	¥6500	リーサルエンフォーサーズ	¥4500
The心理ゲーム	¥4000	SUPER花札	¥5000	デモンズブレイゾン悪魔の紋章	¥4500	リーディングカンパニー	¥5000
サムライスピリッツ	¥5000	スーパーパチスロマージャン	¥3500	天使の詩−白き翼の祈り−	¥4200	リーディング・ジョッキー	¥4600
三國志III	¥4100	スーパーパチンコ	¥4700	天竜源一郎のプロレスレボリューション	¥4500	リブルラブル	¥3300
サンサーラナーガII	¥3600	スーパーバトルタンク	¥3500	トップマネジメントII	¥5500	Lemmings2	¥4300
サンダーバード	¥4000	スーパーバトルタンク2	¥4500	DRAGON BALL Z 超武闘伝3	¥3500	ワイアラエの奇蹟	¥4000
G2ジェノサイド	¥4300	スーパーパワーリーグ2	¥4000	中嶋悟監修 F-I HERO'94	¥4000	ワイルドトラックス	¥3000
GP−1	¥3500	スーパービリヤードチャンピオンシップ	¥4500	哭きの竜　麻雀飛翔伝	¥4500	笑っていいとも！タモリンピック	¥3300

※当倶楽部では、箱・取り扱い説明書の揃った完全なソフトのみ買取りいたします。また買取り価格は変動する場合がありますので、電話でご確認ください。

買取り申し込み書（保護者承諾書）

18歳未満の方は必ず保護者の記入・捺印が必要です。

受付番号　氏名　年令　才

保護者氏名　㊞　TEL　—　—

住所　〒

ソフト名　1　2　3
4　5　6　7
8　9　10　合計　本

支払方法　1. 現金書留　2. 銀行振込
銀行　支店　当座・普通
口座名　口座番号

まず電話で受付をしてください

●まず電話で買取商品をご確認のうえ受付番号を聞いてから、買取り申し込み書とソフトを宅急便でお送りください。受付番号がない場合、買取りできませんのでご注意ください。

●代金の支払方法は、①現金書留（現金送料として５００円を買取金額から差引）。②銀行振込（送金手数料は５００円差引）。

※外箱・取り扱い説明書の無いソフト、キズやヨゴレのひどいものは買取りできません。また、返品もできませんのでご注意ください。

買取倶楽部

☎0263—28—2387

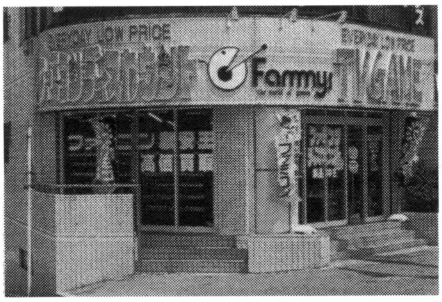
〒390　松本市渚3-10-11　折井ビル

21世紀マルチメディアSHOPをめざす皆様へ

儲かる店の販売戦略！

時代を先読みする感性と豊かなノウハウでお応えします。

戦略その1― 10坪以下の小さなお店～40坪以上の大型ショップまで TVゲーム専門店をオープンする方法!!
(新品・中古ファミコン専門店)



新規オープンの単独店
インショップ導入のお店大募集

TVゲーム専門店9年の実績、豊富なノウハウとキメ細かい経営支援にて貴店を、地域No.1店にいたします。

- ■ミライヤオープンパック 80万円～100万円
- ■初期在庫 オープン時、中古・新品在庫は、ご予算に合わせて当社が自信をもって品揃えいたします。
- ■PS契約 3万円～/月 (パートナーショップ契約) 中古売買相場情報・新作仕入情報 等、多数あり (PS契約にて月々のメンテナンスもお引き受けいたします。)

※ロイヤリティー保証金は一切いりません。 株式会社 ミライヤ

戦略その2―販促用チラシ



見本送ります！

自店だけでは、コスト的に無理。だけど、迫力のあるカラーチラシがやりたいというお客様に朗報。

一枚あたり3.9円～ 10,000枚以上
年間9～10回の予定にて実施しております。どなたでもご参加できます。
表面/カラー ソフト約100～120点掲載
裏面/1色 買取約300点掲載 フリースペース有り

新品・中古 ソフト・ハード 1本より 卸します！
〈ヤマトコレクト便利用〉

中古売買表
○TVゲーム全アイテム収録
○中古売価・買値機種別に掲載
中古売買価格がわからなくてお困りの方、この1冊で安心です。
年間契約 100,000円
月間契約 10,000円

戦略その3―POSシステム ポステイブ

POSで他店との差別化



※写真とは機種が異なる場合があります。
カタログ送ります！
月額リース ¥43,000～

ファミコン専門店が開発した販売戦略として使えるPOSです！

- ●TVゲーム全アイテムが登録済です、POSの導入後その日から可動できます。
- ●販売と買取を同時に登録して差引精算ができます。
- ●在庫数はリアルタイムに管理していますのでスムーズな発注ができます。
- ●自社コードとJANコードの2種類で管理できます。(TVゲーム以外の登録も可能です)
- ●商品券、予約券 自動発行機能付で競合店との差別化をすすめることができます。
- ●売上、買取の順位一覧や古物台帳になる下取一覧などの資料が出力できます。
- ●バーコード付の売買リストや値札ラベルを印刷することができます。

戦略その4―ファミコン専用什器

カタログ送ります！
数百に及ぶ豊富なバリエーション！
お店のスペースを十二分に活かします。



SFC陳列ラック12本
W460×H600(mm)
¥9,900
(上記の他にも各種専用什器取り揃えています)

戦略その5―販促用アイデア商品

カタログ送ります！



POP・のぼり・専用袋など各種取り揃え。

戦略その6―万引き防止システム

TVゲーム関連商品総合販売
MIRAIYA
株式会社 ミライヤ 担当：竹内、くつな
〒475 愛知県半田市前崎西町59
TEL(0569)24-4479
FAX(0569)21-9630
◎上記の資料カタログ郵送致します。お気軽にお電話してください。

ゲームソフト買います！

新品・中古ソフト・本体・パーツ
(中古の箱・説明書のないソフトでもOK)
過剰在庫・売れ残り品、見積りします。

FAXにて商品・数量などを送ってください。 ➡ 見積りをFAXにてご連絡致します。 ➡ 商談成立 商品到着後 即日入金

スーパーファミコン・ファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン・メガドライブ・ネオジオ・3DO

安さ一番 人気の新作 販売コーナー!!

機種	品名	定価	新品	中古
SFC	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8,800円	6,580円	5,980円
SFC	SANKYO Fever!フィーバー!	9,800円	6,980円	6,780円
SFC	真・女神転生 if	9,990円	7,380円	6,880円
SFC	スーパーファミリーサーキット	8,800円	6,600円	5,980円
SFC	卒業番外編～ねえ麻雀しよ!	9,800円	7,280円	6,780円
SFC	必殺パチンココレクション	9,800円	7,280円	6,780円
SFC	フェーダ	9,990円	7,480円	6,880円
SFC	ヘラクレスの栄光 IV	9,900円	7,380円	6,880円
GB	GB原人2	3,980円	2,980円	2,380円
PCD	スタートリングオデッセイ2 魔竜戦争	9,600円	7,200円	6,680円

機種	品名	定価	新品	中古
PCD	卒業写真・美姫(ミキ)	8,980円	6,680円	5,980円
NCD	クロススウォード	4,800円	3,600円	3,380円
NCD	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	7,800円	5,850円	5,480円
NCD	ニンジャコマンドー	4,800円	3,600円	3,380円
NCD	ニンジャコンバット	4,800円	3,600円	3,380円
NCD	マジシャンロード	4,800円	3,600円	3,380円
NCD	ラギ	4,800円	3,600円	3,380円
NCD	ラリーチェイス	4,800円	3,600円	3,380円
3DO	MIYUKI KOMATU 小松みゆき	4,800円	3,980円	3,480円
3DO	MAYUMI YOSHIOKA 吉岡真由美	4,800円	3,980円	3,480円

話題の新作コーナー



激安ハードコーナー

品名	定価	新品	中古
●スーパーファミコン	24,272円	14,480円	12,480円
●NEWファミコン	6,796円	4,580円	3,980円
●NEWゲームボーイ	8,000円	4,980円	3,980円
●PCエンジン DUO-R	39,800円	17,480円	13,800円
●PCエンジン DUO-RX	29,800円	22,480円	21,800円
●ゲームギア+1 ソニックドリフト	15,800円	9,980円	9,480円
●ゲームギア+1 Jリーグプロストライカー'94	15,800円	10,800円	9,480円
●メガドライブ2	12,800円	7,980円	6,280円
●メガドライブ2+1(V・R付)	22,600円	13,280円	9,980円
●メガドライブ2+1(ぷよぷよ付)	17,600円	9,980円	7,980円
●メガドライブ2+1(ソニック3付)	18,600円	10,980円	8,980円
●ワンダーメガ2(ビクター)	59,800円	19,990円	19,480円
●メガCD2	29,800円	16,380円	11,800円
●NEO-GEO	48,800円	23,800円	16,800円
●スーパーゲームボーイ(パーツSF)	7,000円	4,780円	4,380円

激安販売コーナー

この表にのっていないソフトも激安販売中。(お気軽にお電話ください。)

スーパーファミコン

品名	新品	中古
アンジェリーク	¥7,350	¥6,780
WIZAP! ～暗黒の王	¥7,420	¥6,880
ウイニング・ポスト	¥3,980	¥3,580
ウルティマ外伝 ～黒騎士の陰謀	¥2,980	¥2,780
SDガンダムGX	¥7,350	¥6,980
SD飛龍の拳 国盗りファイター列伝	¥6,980	¥5,980
NBAプロバスケット'94 ブルズVSサンズ	¥3,980	¥3,580
押忍!! 空手部	¥7,980	¥7,580
おでかけレスター れれれのれ	¥5,980	¥4,980
餓狼伝説 SPECIAL	¥3,980	¥3,780
鬼神降臨伝 ONI	¥7,350	¥6,980
カービィボール	¥5,920	¥5,280
競馬エイトスペシャル	×	¥2,980
甲子園2	×	¥5,380
甲子園3	×	¥6,480
ゴーストスイーパー美神 ～除霊師はナイスバディー	×	¥5,580
ゴーストチェイサー電精	¥6,980	¥5,980
ザ・ファイヤーメン	¥6,970	¥6,380
ザ・ブルークリスタルロッド	¥2,480	¥1,980
サイドポケット	×	¥4,980
サイバーナイトII ～世界帝国の野望	×	¥6,480
サムライスピリッツ	¥6,980	¥6,580
サラブレッドブリーダーII	¥8,780	¥7,980
三国志III	¥8,980	¥6,480
サンサーラ・ナーガ2	¥6,480	¥5,480
サンリオ上海	¥4,980	¥4,480
Jリーグ・サッカープライムゴール	¥1,980	¥1,280
Jリーグ・サッカープライムゴール2	¥6,280	¥5,580
Jリーグ・エキサイトステージ'94	¥6,980	¥5,980
Jリーグ・スーパーサッカー	¥6,980	¥2,980
ジグソーパーティー	×	¥5,580
実況パワフルプロ野球'94	¥6,750	¥6,280
実戦!パチスロ必勝法	×	¥3,980
雀闘士銅鑼王2	×	¥5,980
上海III	¥6,680	¥6,380
首都高バトル'94 ～ドリフトキング 土屋&坂東正明	¥8,980	¥7,980
新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢	×	¥2,980
真・女神転生	×	¥3,480
真・女神転生II	¥4,980	¥4,580
スーパーインディチャンプ	¥3,980	¥2,980
スーパー三國志	¥7,350	¥6,780
スーパーストリートファイターII	¥7,980	¥6,980
スーパー・ツガン	¥4,980	¥3,980
スーパーテトリス2+ボンブリス	¥6,980	¥5,480
スーパードラッケン	¥5,980	¥5,780
スーパー忍者くん	¥5,480	¥4,980
スーパーパチンコ	¥7,350	¥6,980
スーパーパワーリーグ2	¥7,350	¥6,980
スーパーフォーメーションサッカー2	¥4,980	¥1,980
スーパーフォーメーションサッカー94 ワールドカップエディション	¥6,860	¥5,280
スーパーフォーメーションサッカー94 ワールドカップファイナルデー	¥7,350	¥6,580
す～ぱ～ぷよぷよ	¥5,980	¥5,780
スーパーブラックバス2	¥7,350	¥6,480
スーパーボンバーマン2	¥6,380	¥5,980
スーパー本命 G1制覇	×	¥2,980
スーパー麻雀大会	×	¥5,980
スーパーマリオカート	¥5,480	¥4,980
スーパーマリオコレクション	¥5,980	¥5,580
スーパーロボット大戦EX	¥2,980	¥2,480
スパークスター	×	¥5,980
スペースインベーダー ザ オリジナルゲーム	¥3,980	¥3,880
スラップスティック	¥7,680	¥6,880
スレイヤーズ	¥7,350	¥6,980
ゼロヨンチャンプRR	¥7,480	¥6,580
全日本プロレス	×	¥980
全日本プロレス・ファイトだポン!	×	¥4,980
ダービースタリオンII	¥9,480	¥8,280
大航海時代2	¥8,580	¥6,980
ダイナマイト・ザ・ラスベガス	¥3,480	¥2,980
ダウン・ザ・ワールド	¥7,350	¥6,780
チャンピオンワールドクラスサッカー	¥3,980	¥2,980
超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	×	¥5,980
つり太郎	¥7,980	¥7,480
テコンドー	¥6,670	¥6,480
テレビアニメ スラムダンク ～四強激突	¥4,980	¥3,980
伝説のオウガバトル	×	¥3,980
TOKORO'Sマージャン	¥5,980	¥5,580
ドラゴンボールZ 超武闘伝3	¥5,980	¥5,580
信長の野望 覇王伝	¥7,980	¥6,980
バークレーのパワーダンク	¥5,980	¥5,480
バイク大好き!走り屋魂	¥7,200	¥6,680
パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル	¥7,580	¥6,980
ハットトリックヒーロー2	¥6,670	¥5,980
バトルZEQUE伝	×	¥3,980
バトルマスター ～究極の戦士たち	×	¥2,980
本家 花札	¥7,350	¥6,780
ハローパックマン	¥6,980	¥5,980
美少女戦士セーラームーン	×	¥4,480
美少女戦士セーラームーンR	¥5,980	¥4,980
美少女戦士セーラームーンS ～こんどはパズルでおしおきよ!!	¥3,980	¥3,480
美神伝説 ZOKU	×	¥1,980
ヒューマン・グランプリ3 F1トリプルバトル	¥7,480	¥6,980
ファイナルファンタジーIV	×	¥3,980
ファイナルファンタジーV	×	¥1,980
ファイナルファンタジーVI	¥6,980	¥4,480
ファイプロ女子 ～オールスタードリームスラム	×	¥4,880
ファイヤーエムブレム 紋章の謎	×	¥2,980
平成犬物語バウ ポップンスマッシュ!!	¥3,980	¥2,980
へべれけのおいしいパズルはいりませんか	¥5,980	¥5,480
麻雀戦国物語	¥5,980	¥5,480
MOTHER2 (マザー2)	¥6,580	¥4,980
マッスル ボマー	¥2,980	¥2,480
魔法ぽいぽいぽいっと!	×	¥4,980
メタルマックス2	×	¥4,480
UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀	¥4,480	¥3,980
幽☆遊☆白書	¥3,980	¥1,980
幽☆遊☆白書2 格闘の章	¥3,580	¥2,980
ライブ・ア・ライブ	¥6,980	¥6,480
ラスベガスドリーム	¥5,980	¥4,980
ラリーニクソンスーパーバスフィッシング	¥7,980	¥6,980
らんま1/2 超技乱舞篇	¥2,900	¥2,480
リーディング ジョッキー	¥7,350	¥6,780
ろくでなしブルース ～対決!東京四天王	¥2,980	¥2,480
ロックマンX	¥6,980	¥4,980
ロマンシング・サガ2	×	¥2,580
ワイルドトラックス	¥6,980	¥4,980

ファミコン

品名	新品	中古
けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム	×	¥1,980
Jリーグ ～スーパートッププレイヤーズ	¥1,980	¥1,580
ゼルダの伝説	¥2,980	¥1,780
星のカービィ 夢の泉の物語	¥1,880	¥1,480
ヨッシーのクッキー	×	¥1,280
ろくでなしブルース	×	¥2,980
ワリオの森	¥980	¥880

ゲームボーイ

品名	新品	中古
アンダーカバーコップス	¥1,980	¥1,480
ウルトラマン超闘士激伝	¥2,680	¥1,980
オセロ	¥2,380	¥2,280
オセロワールド	¥2,980	¥2,380
カービィのピンボール	¥1,880	¥1,580
くにおの時代劇だよ全員集合	¥2,980	¥2,480
クリスティーワールド	¥1,980	¥1,780
ザ・心理ゲーム	¥2,980	¥2,580
Jリーグファイティングサッカー	¥2,980	¥2,580
スーパーマリオランド3	¥2,850	¥1,980
スーパー桃太郎電鉄II	¥3,280	¥2,480
ゼルダの伝説 夢をみる島	¥2,880	¥1,480
全日本プロレスジェット	¥2,980	¥2,580
太陽の天使マーロー お花畑は大パニック!	×	¥1,980
テレビアニメスラムダンク	¥2,890	¥2,280
天地を喰らう	¥3,280	¥2,880
とっても!ラッキーマン ラッキークッキーみんな大好き	¥2,780	¥2,280
熱血!ビーチバレーだよくにおくん	¥2,480	¥1,980
熱闘 餓狼伝説2	¥3,580	¥2,980
熱闘 サムライスピリッツ	¥3,480	¥3,480
バトルトードインバトルマニアック	×	¥1,880
美少女戦士セーラームーンR	¥1,180	¥980
モータルコンバット	×	¥2,580
幽☆遊☆白書	¥2,480	¥1,980
幽☆遊☆白書2 ～暗黒武術会編	¥2,480	¥1,980
幽☆遊☆白書3 ～魔界の扉編	¥2,580	¥2,280
ルーニートゥーン2	×	¥2,180
ルクル	¥1,980	¥1,680

PCエンジン

品名	新品	中古
AVポーカーワールドギャンブラー	¥6,680	¥4,980
ストリートファイターIIダッシュ	¥980	¥880
ストリップファイターII	¥6,980	¥5,980
PCパチスロアイドルギャンブラー	¥6,380	¥4,980
ボンバーマン'94	¥1,980	¥1,480
桃太郎伝説外伝 第一集	¥1,480	¥1,280

PCエンジンCDロム

品名	新品	中古
アドヴァンストV・G	¥6,980	¥5,580
ATLAS(アトラス)	×	¥5,780
栄冠は君に	×	¥5,980
コズミックファンタジー ビジュアル集	¥3,740	¥2,980
3×3EYES ～三只眼變成	×	¥5,980
しあわせうさぎ	¥7,980	¥6,980
CD麻雀 美少女中心派	¥6,980	¥5,980
CDパチスロ美少女ギャンブラー	¥7,350	¥5,980
雀偵物語3 セイバーエンジェル	×	¥4,980
スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム	¥6,980	¥6,480
スターブレイカー	¥4,980	¥3,580
ストライダー飛竜	¥4,500	¥3,980
セクシーアイドル麻雀	¥1,980	¥1,580
卒業 ～グラデュエーション	¥5,980	¥4,980
ダイナスティック・ヒーロー	¥2,980	¥2,880
ダウンタウン熱血行進曲	×	¥1,980
誕生 ～デビュー	¥5,480	¥4,980
ドラゴンナイトIII	¥5,980	¥4,980
ドラゴンハーフ	¥5,800	¥5,280
ネオ・ネクタリス	¥4,580	¥4,380
美少女戦士セーラームーン	¥6,780	¥5,980
ブラックホールアサルト	¥1,980	¥1,480

PC-FX / その他

品名	新品	中古
まーじゃんファッション物語	¥6,370	¥5,780
女神天国(めがみパラダイス)	¥5,800	¥5,280
ワールドヒーローズ2	¥4,980	¥4,580

メガドライブ

品名	新品	中古
アウトランナーズ	×	¥3,980
エコー・ザ・ドルフィン2	¥4,980	¥4,380
NFLプロフットボール'94	¥2,980	¥2,480
魂斗羅 ザ・ハードコア	¥6,750	¥5,980
Jリーグプロストライカー2	¥5,980	¥4,680
新創世紀ラグナセンティ	¥4,980	¥3,980
スーパーストリートファイターII	¥6,980	¥4,980
スパークスター ロケットナイトアドベンジャー2	¥6,600	¥5,580
ドラゴンスレイヤー ～英雄伝説	¥6,600	¥5,980
ファンタシースター ～千年期の終りに	¥1,980	¥1,880
幽☆遊☆白書 魔強統一戦	¥6,600	¥5,980

メガCD

品名	新品	中古
キャプテン翼	¥5,850	¥5,280
コズミックファンタジーストーリーズ	×	¥780
シャイニング・フォースCD	¥5,980	¥4,980
WWFマニアツアー・来日記念版	¥3,980	¥3,780
ナイトトラップ	¥2,980	¥1,880
ハイムドール	¥6,600	¥5,980
ヘブンリーシンフォニー	¥5,850	¥4,480
マイクロコズム	¥4,980	¥3,980
魔法の少女シルキーリップ	×	¥980
ワンダードック	¥1,980	¥1,780

ゲームギア

品名	新品	中古
ああ播磨灘	¥780	¥680
シャイニングフォース外伝II	¥2,980	¥2,880
なぞぷよ ～アルルのル～	¥2,850	¥2,280
なぞぷよ2	¥2,980	¥2,880
バスターファイト	¥1,980	¥1,780
女神転生外伝 ～ラストバイブル	¥3,980	¥3,580
幽☆遊☆白書II 激闘!七強の戦い	¥2,850	¥2,280

ネオジオ

品名	新品	中古
サムライスピリッツ	×	¥8,980
フライングパワー・ディスク	×	¥17,800
ミラクルアドベンチャー	×	¥9,800
龍虎の拳	×	¥3,280

ネオジオCD

品名	新品	中古
餓狼伝説スペシャル	¥5,980	¥5,280
サムライスピリッツ	¥5,980	¥4,980
ソニックウイングス2	¥5,440	¥4,980
トップハンター	¥5,440	¥4,980
ナム-1975	¥3,840	¥2,980

3DO

品名	新品	中古
囲碁タイムトライアル	¥7,840	¥6,780
ヴァーチャルパペット"レイカ"	¥3,980	¥3,580
ウイニングポスト	¥9,980	¥9,380
宇宙生物 フロポン君	¥3,840	¥2,980
京都鞍馬山荘殺人事件	¥9,980	¥6,980
ザ・ライフ ステージ	¥7,120	¥5,980
THE HORDE	¥6,980	¥5,980
39・ヌードセレクション	¥4,320	¥3,280
SHADOW WARRIORS	¥6,980	¥5,480
ショックウェーブ	¥7,840	¥6,980
スーパーウイングコマンダー	¥6,980	¥5,980
ダブルフェイス・森永奈緒美	¥4,380	¥3,280
ドクターハウザー	¥6,980	¥5,880
女体改造計画	×	¥4,980
ノバストーム	¥6,980	¥6,480
信長の野望・覇王伝	¥9,980	¥9,380
バーニング・ソルジャー	¥6,980	¥5,480
パラランチョ	¥6,980	¥5,980
BIN・BIN1	¥4,980	¥3,980
フーミンのおもちゃ箱 ～セクレ	¥5,440	¥4,580
プリンプリン大行進	¥5,580	¥4,980
麻雀悟空 天竺	¥6,240	¥5,680
Mari Misato 美里真理	¥3,980	¥3,480
MARINE TOUR	¥7,840	¥6,780
Mega Race	¥6,980	¥6,480
ロードラッシュ	¥6,980	¥5,880

BPD

品名	新品	中古
ウルトラマンパワード 怪獣激滅作戦	¥3,980	¥3,280
SDガンダム大図鑑	¥3,980	¥3,280
セーラームーンS クイズ対決!セーラーパワー結集!!	¥3,980	¥3,280
ドラゴンボールZ 真サイヤ人絶滅計画	×	¥3,280
ハローキティ ゆめのくにだいぼうけん	¥3,980	¥3,280

パーツスーパーファミコン

品名	新品	中古
CPSファイター接続コード	¥700	×
SFC用マウスセット	¥2,300	¥1,980
ステレオAVケーブル24金(香港)	¥750	×
必殺コマンドコントローラー(コナミ)	¥2,800	¥2,380
プロアクションリプレイMK2	¥7,840	¥6,980

パーツファミコン

品名	新品	中古
ターボファイルII	¥4,480	¥2,980

パーツゲームボーイ

品名	新品	中古
SGBコマンダー	¥1,580	¥980
充電式ACアダプタ(任天堂)	¥2,950	¥1,280
ステレオヘッドホン(任天堂)	¥770	¥100
通信ケーブル(任天堂)	¥1,160	¥780
ハイパーボーイ(コナミ)	¥4,640	¥2,980

パーツPCエンジンCDロム

品名	新品	中古
アーケードカードDUO	¥9,680	¥8,880
アーケードカードPRO	¥12,800	¥9,980
メモリーベース128(PI-AD19)	¥4,780	¥3,980

パーツメガドライブ

品名	新品	中古
セガタップ	¥2,400	¥1,980
セガマウス	¥3,980	¥2,980
メガCDフレッシュクリーナー	¥1,980	×

パーツネオジオ

品名	新品	中古
RFコンバーター	¥1,600	¥980
RGBケーブル	¥1,760	¥980
ネオジオコントローラー(NEO-AEC)	¥4,990	¥2,980
メモリーカード(旧・新型)	¥2,580	¥980

パーツ3DO

品名	新品	中古
3DO 6ボタンパッド(FZ-JJ1XP)	¥1,980	×
3DOマウス(FZ-JM1)	¥3,700	¥2,980
3DOコントロールパッド(FZ-JP1X)	¥3,180	¥2,480

マジカル発〈品切れソフトご予約サービス開始!!〉

せっかくお電話していただいたのに、ソフトが品切れしていた場合にご予約をされたお客様には、入荷次第ご連絡を差し上げます!

※価格は変更する場合がありますのでお電話にて確認してください。

販売申し込み方法

※新品・中古とにかく、まずお電話ください。

① マジカルボックスへ電話をする。商品・金額の確認をして、住所・氏名・電話番号を伝える。(送料・消費税は別にかかります)

② 次の日、ヤマト運輸のドライバーが家まで届けてくれるので、代金を支払う。(一部地域を除き、翌日商品をお届けします。)

注意

- 新品ソフトの予約注文、買取ソフトとの交換もいたします。
- 18才未満の方がお買いになる時は、保護者の方の許可が必要です。
- キャンセル、返品、交換はできません。
- 品切れの際は、ご容赦下さい。(予約された方には、入荷次第、ご連絡いたします)

マジカルニュース(月1回以上発行)
年会費1,000円を現金書留にて送ってください。
※新作・中古・販売・買取り情報送ります。
(郵便番号・住所・氏名・TEL・生年月日を記入して同封してください。)

マジカルボックス

〒475 愛知県半田市前崎西町59 第2圭大ビル1F

受付時間/朝10時～夜8時〈年中無休〉

買取専用 ☎0569(26)0285

販売専用 ☎0569(26)0655

(話し中の場合は、どちらの電話でもけっこうです。)

FAX 0569(21)9630「FAXにて注文もOKです」

スーパーファミコン・ファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン・メガドライブ・ネオジオ・3DO

新品・中古ソフトゲームのことなら マジカルボックスの 通信販売へ



人気 ソフト・ハードが激安!!

日本全国翌日配達（一部地域を除く）

お電話一本、欲しいソフトがすぐ届く!!

次世代ハードも激安販売!!

機種	発売	定価	新品/新作	中古
●3DO R・E・A・L		54,800円	新品…37,480円	中古…33,800円
●3DO TRY（サンヨー）		54,800円	新品…37,480円	中古…34,800円
●セガサターン	11月22日発売	44,800円	新作…☎	中古…×
●ビクターVサターン	11月22日発売	44,800円	新作…☎	中古…×
●ネオジオCD（トップローディングタイプ）	10月未定発売	49,800円	新作…☎	中古…×
●プレイディア		24,800円	新作…19,980円	中古…16,800円
●PC-FX	11月未定発売	円	新品…☎	中古…×
●スーパー32X	12月3日発売	16,800円	新品…☎	中古…×

新作ソフト

この表にのっていないソフトも予約受付します。（お気軽にお電話ください。）

発売日	機種	タイトル	定価	販売価格
11.11	SFC	実況!ワールドサッカー～パーフェクト	9,800円	7,350円
		ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー	9,500円	6,980円
11.17		花の慶次～雲のかなたに	9,800円	7,110円
11.18		海釣り名人-スズキ編-	9,800円	7,110円
11.25		かまいたちの夜	10,800円	6,980円
		極上パロディウス	9,800円	6,980円
		大爆笑人生劇場～大江戸日記	9,000円	6,550円
		なるほど!ザ ワールド	9,500円	6,990円
11.未定		全国高校サッカー	9,800円	7,110円
11. 5	PCD	ハイパーウォーズ	6,800円	4,990円
11.11		ドラゴンボールZ～偉大なる孫悟空伝説	8,800円	6,580円
11.25		ゲッツェンディナー	7,800円	5,660円
11.未定		コズミックファンタジー4 激闘編	7,600円	5,550円
12. 2		餓狼伝説スペシャル	6,900円	4,990円
11.18	MD	サムライスピリッツ	8,800円	6,440円

発売日	機種	タイトル	定価	販売価格
11.11	GG	ソニック&テイルス2	3,800円	2,770円
11.22	SS	TAMA	5,800円	☎
		麻雀天国 天竺	5,800円	☎
		WanChai Connection	7,800円	☎
11.未定		バーチャファイター	8,800円	☎
12. 2		ゲイルレーサー	6,800円	☎
		真説・夢見館 ～扉の奥に誰かが…	7,800円	☎
12. 9		クロックワークナイト～ペパルーチョの大・1	4,800円	☎
		GOTHA	7,800円	☎
11. 2	NG	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	29,800円	22,220円
11. 3	3DO	Jリーグ バーチャルスタジアム	9,800円	7,330円
11.18		スーパーストリートファイターIIX	8,800円	6,660円
11. 4	パーツ3DO	3DO 6ボタンパッド(FZ-JJ1XP)	2,500円	1,990円
11.22	パーツSS	バーチャスティック	4,800円	☎

今月の高価買取コーナー（君が売る値段）

この表にないソフトも高値買取します。

機種	タイトル	買取価格
SFC	アリヨール	4,000
	アルバートオデッセイ	1,500
	アンジェリーク	4,000
	イーハートーヴォ物語	3,000
	いただきストリート2	4,000
	イルバニアンの城	3,500
	WIZAP! ～暗黒の王	4,000
	SDガンダムGX	4,000
	SD飛龍の拳 国盗りファイター列伝	3,500
	押忍!! 空手部	4,000
	おでかけレスター れれれのれ	2,500
	弟切草	5,000
	カービィボウル	4,000
	仮面ライダー ～恐怖!復活ショッカー軍団	3,500
	キーパー	2,000
	鬼神降臨伝 ONI	3,000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	3,000
	Q・beat3（キューバート3）	1,500
	クラッシュダミー	3,500
	競馬エイトスペシャル2	4,000
	豪血寺一族	4,000
	甲子園3	4,000
	ゴーストスイーパー美神 ～除霊師はナイスバディー	3,500
	ゴーストチェイサー電精	3,000
	ザ・ファイヤーメン	4,000
	サイバーナイトII ～世界帝国の野望	3,500
	ザ・心理ゲーム ～悪魔のココロジー	3,000
	SANKYO Fever!フィーバー!	4,000
	G2ジェノサイド	2,500
	シヴィライゼーション ～世界七大文明	4,800
	ジグソーパーティー	4,000
	史上最強のクイズ王決定戦Super	3,000
	下野正希のフィッシングtoバッシング	4,500
	実戦!パチスロ必勝法2	4,500
	シムシティー	3,000
	上海III	5,000
	首都高バトル'94 ～ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明	5,000
	ジュラシックパーク	4,000
	新日本プロレス BATTLE FIELD IN闘強導夢	4,000
	真・女神転生 if	4,000
	スーパー高校野球 一球入魂	4,000
	スーパー三國志	4,000
	スーパーテトリス2+ボンブリス	3,500
	スーパードラッケン	2,500
	スーパーパチンコ	5,000
	スーパー花札	4,500
	スーパーパワーリーグ2	4,000
	スーパーファミスタ3	4,000
	スーパーファミリーサーキット	3,500

機種	タイトル	買取価格
SFC	スーパーフォーメーションサッカー94 ワールドカップファイナルデータ	4,000
	す～ぱ～ぷよぷよ	4,500
	スーパーブラックバス	3,500
	スーパーブラックバス2	4,500
	スーパーマリオカート	3,500
	スパークスター	3,000
	スペースインベーダー ザ オリジナルゲーム	3,000
	スレイヤーズ	4,000
	ゼロヨンチャンプRR	4,800
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	4,000
	卒業番外編 ～ねえ麻雀しよ!	4,000
	ソニックウイングス	2,500
	ダークキングダム	3,000
	ダービージョッキー	3,000
	第3次スーパーロボット大戦	2,000
	タイニートゥーンアドベンチャーズ ～ドタバタ大運動会	3,500
	ダウン・ザ・ワールド	4,000
	チョップリフターIII	3,000
	テコンドー	4,000
	デザエモン	6,500
	デモンズ・ブレイゾン	3,500
	天龍源一朗のプロレスレボリューション	2,500
	TOKORO'Sマージャン	2,500
	ドラゴンボールZ 超武闘伝3	2,500
	中島悟のスーパーF1ヒーロー	2,500
	ノスフェラトゥ	3,500
	バークレーのパワーダンク	2,500
	バイク大好き!走り屋魂	4,500
	パイプドーリーム	3,000
	本家 花札	4,500
	早指し 二段森田将棋	4,500
	ハローパックマン	3,500
	パロディウスだ!	3,000
	美少女戦士セーラームーンR	3,000
	必殺パチンココレクション	4,500
	ヒューマン・グランプリ3 F1トリプルバトル	4,000
	F・FIVイージータイプ	4,000
	フェーダ ～エンブレム・オブ・ジャスティス	4,500
	船木誠勝 ハイブリッドレスラー 闘技伝承	3,500
	プロ麻雀 「極II」	4,000
	ヘラクレスの栄光III ～神々の沈黙	2,000
	ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物	4,000
	麻雀悟空 天竺	4,000
	麻雀大会II	4,500
	松村邦洋伝	3,500
	遊人のふりふりガールズ	3,000
	ゆうゆのクイズでGOGO	1,500
	横綱物語	4,500
	横山光輝 三国志	1,500

機種	タイトル	買取価格
SFC	横山光輝 三国志2	3,000
	ライブ・ア・ライブ	4,000
	ラリー・ニクソンスーパーバスフィッシング	5,000
	リーディング ジョッキー	4,000
	リブルラブル	2,500
	レミングス2	3,500
	ロードランナー ツイン ジャスティとリバティの大冒険	3,000
	ロックマンX	2,500
	ロックマンズ サッカー	2,500
	ワールドヒーローズ2	3,000
	WILD GUNS（ワイルドガンズ）	3,500
GB	ウィザードリィ外伝III 闇の聖典	1,600
	オセロワールド	1,200
	ONI IV 鬼神の血族	1,500
	キャプテン翼VS	800
	魂斗羅スピリッツ	1,200
	新SDガンダム外伝 ナイトガンガム物語	1,200
	とっても!ラッキーマン ラッキークッキーみんな大好き	1,200
	熱闘 餓狼伝説2	1,800
	熱闘 サムライスピリッツ	2,500
	ぷよぷよ	1,500
	ボンバーマンGB	1,500
	女神転生外伝 ラストバイブル	1,800
PCD	栄冠は君に	3,000
	銀河お嬢様伝説YUNA	3,000
	サークIII	3,000
	3×3EYES ～三只眼變成	3,000
	雀偵物語3 セイバーエンジェル	3,000
	ストライダー飛竜	2,000
	聖戦士伝承・雀卓の騎士	3,000
	ゼロヨンチャンプII	2,800
	卒業 ～グラデュエーション	3,000
	誕生 ～デビュー	3,000
	超時空要塞マクロス 永遠のラブソング	2,000
	天地を喰らう	2,500
	ドラゴンナイトII	2,000
	ドラゴンナイトIII	2,500
	ハイレグファンタジー	4,000
	初恋物語	3,000
	ぷよぷよCD	2,700
	ぽっぷるメイル	2,500
	まーじゃんファッション物語	2,700
	マッドストーカー	2,000
	ムーンライトレディ	2,500
	女神天国（めがみパラダイス）	3,000
	モトローダーMC	2,000
	ワールドヒーローズ2	1,700
MD	魂斗羅 ザ・ハードコア	2,500
	スーパーストリートファイターII	2,000

機種	タイトル	買取価格
MD	スパークスター ロケットナイトアドベンチャー2	2,000
	ダイナマイトヘッディー	2,500
	タントア～ル	1,500
	ツインクルテール	3,000
	ドラゴンスレイヤー ～英雄伝説	2,500
	パノラマコットン	4,500
	幽☆遊☆白書 魔強統一戦	2,500
	ラングリッサーII	3,500
MCD	キャプテン翼	3,000
	サンダーホーク	2,000
	シャイニング・フォースCD	2,500
	ダンジョンマスターII ～スカルキープ	2,000
	バトルコープス	2,500
	ぽっぷるメイル	3,000
	モータルコンバット	2,500
NG	アンドロデュノス	5,000
	クイズ迷探偵NEO&GEO	5,000
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	13,000
	サイバーリップ（ハードケース）	3,500
	サムライスピリッツ	4,500
	戦国伝承	3,000
	戦国伝承2	5,000
	ソニックウイングス2	5,000
	ビューポイント	10,000
	ファイターズヒストリーダイナマイト	5,000
	フライングパワー・ディスク	7,000
	ASOIIラストカーディアン	1,500
	餓狼伝説	2,000
NCD	餓狼伝説2	2,000
	餓狼伝説スペシャル	2,500
	キング・オブ・ザ・モンスターズ2	2,000
	クロススウォード	2,500
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	3,500
	サムライスピリッツ	3,000
	ジョイジョイキッド	1,500
	ソニックウイングス2	2,500
	得点王2	2,500
	トップハンター	2,500
	ナム-1975	1,500

機種	タイトル	買取価格
NCD	ニンジャコマンドー	2,000
	ニンジャコンバット	1,800
	バーニングファイト	1,200
	麻雀狂列伝	1,500
	マジシャンロード	2,000
	ラギ	2,000
	ラストリゾート	2,000
	ラリーチェイス	2,000
	リーグボウリング	1,500
	龍虎の拳	2,300
	龍虎の拳2	2,500
3DO	アウター ワールド	3,000
	アロー・イン・ザ・ダーク	3,000
	ヴァーチャルパペット"レイカ"	2,000
	ウイニングポスト	4,500
	SHADOW WARRIORS	2,500
	ショックウェーブ	3,500
	ノバストーム	3,300
	信長の野望・覇王伝	4,500
	バーニング・ソルジャー	2,500
	パラランチョ	3,000
	パワーズ・キングダム	2,500
	フーミンのおもちゃ箱 ～セクレ	3,000
	麻雀狂時代 ～AVギャル制服編	3,500
3DO	Mega Race	3,500
	ロードラッシュ	3,500
パーツSFC	スーパーゲームボーイ	2,500
	ターボファイルアダプタ	1,000
パーツ	ターボファイルII	1,200
パーツ	天の声バンク（ハドソン）	2,000
パーツPCD	アーケードカードDUO	4,000
	アーケードカードPRO	3,500
	セーブくん（光栄）	1,000
	メモリーベース128(PI-AD19)	2,000
パーツNG	XNEO-1 RGB/S	3,500
	ネオジオコントローラー(NEO-AEC)	1,500
	ネオジオCDコントローラープロ	1,500
	ファイティングスティックNEO	2,000

★スーパーファミコン・ファミコン
ゲームボーイ・PCエンジン
メガドライブ・ゲームギア
ネオジオ・3DO **どれも**
高く買取りします。

表にのっていないソフトも高価買取りします。

買取申し込み方法

❶ マジカルボックスへ電話して買取金額・受付番号を聞きます。

❷ 買取申込書に記入して、ソフトと一緒に宅急便か郵便で送ってください。（必ず、受付番号を記入して受付後3日以内に送ってください）

❸ ソフト致着後3日以内に現金書留にて代金を送ります。（送金手数料として600円差引きます。）

切取線

買取申込書（コピー又はこれ以外の紙でもかまいません）

受付日　　月　　日

パワーゲーマー12月号	受付番号	電話番号（　　）　　－
フリガナ 住所 〒		
フリガナ お名前　（　　才）	保護者のお名前　㊞	
売りたいソフト	合計　　本	

※住所・お名前には必ずフリガナをつけてください。

切取線

注意

- ●18才未満の方の買取には、保護者の方が署名・捺印して下さい。
- ●箱・説明書・付属品のないソフトは、買取価格が下がります。
- ●同じソフトを2本以上売られる場合は、価格が下がることがあります。
- ●表にのっていないソフトも高価買取りいたします。
- ●買取り価格は、市場相場等により変動する場合があります。

キリトリ

申し込み書 (保護者同意書)

18歳未満の方は、必ず保護者に書いてもらい、ハンコを押してもらって下さい。 1.買取　2.交換　電話受付番号(　　)			住所 〒								
フリガナ 氏名		年令 才	保護者氏名 ㊞			TEL (　)					
ソフト名	箱	取説	ソフト名	箱	取説	ソフト名	箱	取説	ソフト名	箱	取説
1	有・無	有・無	4	有・無	有・無	7	有・無	有・無	10	有・無	有・無
2	有・無	有・無	5	有・無	有・無	8	有・無	有・無	11	有・無	有・無
3	有・無	有・無	6	有・無	有・無	9	有・無	有・無	12	有・無	有・無
合計本数 本	支払方法(買取) 1.郵便払出 2.現金書留					交換ソフト名					

FP32新登場。32メガ、ゲーム・タイフーン上陸。

時代は32メガ大容量

7ゲームがストック可能。

システムアップグレード機能を装備。

新価格32メガ39,800円。

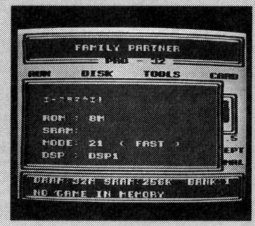
スーパーストIIも完全バックアップ。

しかも、日本語対応はこれだけ。

FP32魅力の4大新機能

魅力：1 日本語表示。

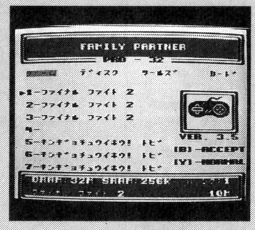
今まで、メッセージやゲーム・タイトルが日本語で表示できなかったゲームでも、日本語フォント内蔵のFP32ならカタカナで表示可能（日本語フォント対応ゲームのみ）。これからは、日本語でメッセージ・チェックして、次の画面へ。ゲームが数倍楽しくなる。



★FONT内蔵で日本語

魅力：2 フロッピー・ベース

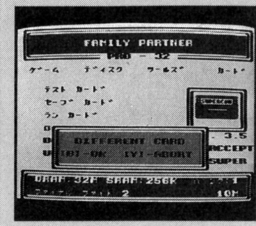
本体内にサブバイオス（64KB S-RAM）搭載。各機能を拡張したり、新しいプロテクトにも対応できます。今なら、サブバイオスにインストール、アップグレードして、メッセージ、タイトル等を日本語に変身させるための日本語システムディスクがついている。



★システムDISKを使えば、このようにメッセージも日本語。

魅力：3 アップロードSRAM（セーブラム）

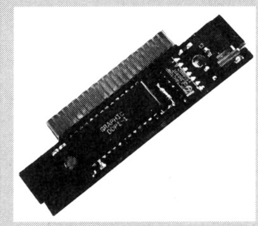
パートナー本体内のSRAMの内容をゲームカセット内SRAMに転送可能。カセットに戻すことで、X-ターミネーターで改造できる。同容量SRAMなら、どんなゲームカセットにも書き込めます。（ファイナルファンタジー6のデータをゼルダの伝説のカセットにセーブできる。）



★UP-LOAD SRAM

魅力：4 DSPカード（別売）

本体にDSPチップを使ったソフトを読み込ませた後、カセットスロットにDSPカードをセットすれば起動可能。他社のディスクドライブでは動作しないマリオカート後期バージョン、ファイナルストレッチ、3Dベースボールにも対応。（FX・SETA・DSP2チップを除く）



★DSPカードにより、DSP1のソフトも稼動可



カタログ 無料 贈呈中

FP32 Family Partner

常識破りの新価格で登場！

32M ¥39,800（消費税込）

（標準価格 ~~¥55,000~~）

今、話題のスーパーファミコン用ディスクドライブが39,800円で新登場。しかも大容量32M！
スーファミカセットを市販のフロッピーディスクにコピーでき、ディスクだけでゲームが楽しめる画期的なマシン。
ファミリーパートナー32。
しかも他のディスクへのダビング機能も内蔵。
ディスクのフォーマット、ファイルのデリート、リネーム機能。
最大、7ゲームが本体内メモリにストックできるマルチ機能。
電源を消してもゲームがメモリに残るレジュームメモリー。
きっと、このパワーを経験したら、君も夢中になる。

※スーパーコム・パートナー・ターボでは日本語対応、システムディスク、4大新機能を使うことはできません。また、FP32にアップグレードするサービスをおこなっています。くわしくは右記の電話番号までお尋ね下さい。

FP32販売代理店募集 詳しくはアムデックジャパンまでご連絡下さい。 ☎ 03-5272-3009㈹

ショールーム OPEN!

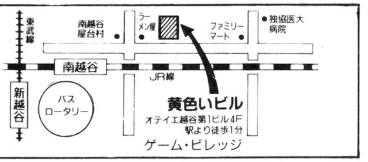
■FP32販売取扱店『ゲーム・ビレッジ』

TEL:0489-63-4105

越谷市南越谷1-27-12 オテイエ越谷第1ビル4F 〒343

営業時間 AM11:00〜PM9:00 年中無休

ファミコン売ります！
買います！
パソコンソフト会員募集中!!
入会無料！



通信販売の際の購入は右記の方法で、お買い求めになれます。

（送料200円。離島・沖縄県の場合1,500円）

- ●料金着払 コレクトサービス（商品代金と商品の引換えシステム）
- ●銀行振込 さくら銀行 新宿支店 口座名 アムデックジャパン 口座番号 普通6855961
- ●郵便振替 00170-6-570664 新宿区役所内郵便局 アムデックジャパン
- ●現金書留 〒160 新宿区西新宿7-12-1 トガワビル3F アムデックジャパン

まずお電話を!! 無料でカタログ、お送りいたします。

電話受付 ☎ 03-5272-3009 ■電話受付時間（定休日／日曜・祭日）月〜金 AM11:00〜PM09:00／土曜日 PM12:00〜PM08:00

★通信販売元 アムデックジャパン ご質問はお気軽に… TEL:03-5272-3009㈹

緊急告知！

東京がらくた工房 ☎ 03-5662-9600

スーファミディスク・ファンのコミュニケーションの場が、あの東京がらくた工房内にオープン、入会金、アクセス料金は基本的に無料。香港最新情報や海外超ハード、スーファミメガデモ、危険な情報満載。詳しくは03-5662-9600でオンラインサインアップ可能。（全10回線 14400BPS）もちろんゲストログインもOK!! ※ボードNo.40「かんたんとるとる」に有ります。

SUPER FC スーパーファミコン

ソフト

まとめて売れば買取金額がアップ!!
今ならSFCソフト
5本以上 1,000円UP!
10本以上 2,000円UP!

サムライスピリッツ

買取金額 ¥4,800

上海III

買取金額 ¥5,000

デザエモン

買取金額 ¥7,000

土屋圭市 首都高バトル'94

買取金額 ¥6,000

ゼロヨンチャンプRR

買取金額 ¥6,000

SDガンダムGX

買取金額 ¥5,500

品名	買取金額
ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵｶｰﾄ	¥3,000
ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵｺﾚｸｼｮﾝ	¥3,500
ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵﾜｰﾙﾄﾞ	¥3,200
ｽｰﾊﾟｰﾒﾄﾛｲﾄﾞ	¥800
ｽｰﾊﾟｰ桃太郎電鉄 II	¥3,800
ｽｰﾊﾟｰ4WD ｻﾞﾊﾞﾊ	¥1,200
ｽｰﾊﾟｰﾘｱﾙ麻雀 P VI	¥2,100
ｽｰﾊﾟｰﾙｰﾌﾟｽ	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾛｲﾔﾙﾌﾞﾗｯﾄﾞ	¥2,000
ｽｰﾊﾟｰﾛﾎﾞｯﾄ大戦EX	¥1,000
ｽｰﾊﾟｰﾜｷﾞｬﾝﾗﾝﾄﾞ	¥1,600
ｽｰﾊﾟｰﾜｷﾞｬﾝﾗﾝﾄﾞ 2	¥2,000
ｽﾞｰﾙのゆめぼうけん	¥3,200
ｽｶｲﾐｯｼｮﾝ	¥2,300
すごいへべれけ	¥2,400
ｽｽﾞｶ8ｱﾜｰｽﾞ	¥2,000
鈴木亜久里F1ｽｰﾊﾟｰﾄﾞﾗｲﾋﾞﾝｸﾞ	¥1,500
ｽﾃﾚｽ	¥4,000
ｽﾄﾊﾞｽﾔﾛｳ将	¥1,800
STG (ｽﾄﾗｲｸｶﾞﾝﾅｰ)	¥1,300
ｽﾊﾟｰｸｽﾀｰ	¥3,000
ｽﾋﾟﾝﾃﾞｨｼﾞｰﾜｰﾙﾄﾞ	¥1,800
ｽﾍﾟｰｽｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ ～ｻﾞｵﾘｼﾞﾅﾙｹﾞｰﾑ～	¥2,500
ｽﾍﾟｰｽｴｰｽ	¥1,000
ｽﾍﾟｰｽﾌｧﾝｷｰB.O.B	¥1,000
ｽﾗｯﾌﾟｽﾃｨｯｸ	¥3,800
ｽﾚｲﾔｰｽﾞ	¥5,000
ｾﾌﾟﾃﾝﾄﾘｵﾝ	¥1,800
芹沢信雄のﾊﾞｰﾃﾞｨｰﾄﾗｲ	¥1,500
戦国伝承	¥1,000
全日本女子ﾌﾟﾛﾚｽ公認 ﾌｧｲﾌﾟﾛ女子ｵｰﾙｽﾀｰﾄﾞﾘｰﾑｽﾗﾑ	¥2,000
全日本ﾌﾟﾛﾚｽ ～ﾌｧｲﾄだﾎﾟﾝ!～	¥1,800
全日本ﾌﾟﾛﾚｽﾀﾞｯｼｭ ～世界最強ﾀｯｸﾞ～	¥1,800
総合格闘技ｱｽﾄﾗﾙﾊﾞｳﾄ	¥1,000
総合格闘技ｱｽﾄﾗﾙﾊﾞｳﾄ 2	¥1,200
装甲騎兵ﾎﾞﾄﾑｽﾞ	¥4,000
ｿｳﾙ&ｿｰﾄﾞ	¥2,200
ｿｰﾄﾞﾜｰﾙﾄﾞSFC 2 いにしえの巨人伝説	¥5,000
ｿﾆｯｸｳｲﾝｸﾞｽ	¥2,000
ｿﾙﾃｨｽ 2	¥3,000
ｿﾝｸﾞﾏｽﾀｰ	¥1,200
ﾀﾞｰｸｷﾝｸﾞﾀﾞﾑ	¥2,000
ﾀﾞｰﾋﾞｰｼﾞｮｯｷｰ 騎手王への道	¥3,400
ﾀﾞｰﾋﾞｰｽﾀﾘｵﾝ 2	¥6,000
T2 ｻﾞｱｹｰﾄﾞｹﾞｰﾑ	¥3,000
対局囲碁ｺﾞﾗｲｱｽ	¥5,200

この誌面で紹介しきれない商品も高額買取いたします。

品名	買取金額
大航海時代 2	¥4,000
太閤立志伝	¥3,000
第 3 次ｽｰﾊﾟｰﾛﾎﾞｯﾄ大戦	¥4,000
大戦略ｴｷｽﾊﾟｰﾄ	¥4,400
ﾀﾞｲﾅｳｵｰｽﾞ	¥1,000
ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄｻﾞﾗｽﾍﾞｶﾞｽ	¥1,200
ﾀﾞｲﾅﾐｯｸｽﾀｼﾞｱﾑ	¥1,500
ﾀｲﾆｰ・ﾄｩｰﾝ・ｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰｽﾞ～ﾄﾞﾀﾊﾞﾀ大運動会	¥3,800
大爆笑! 人生劇場	¥2,500
大爆笑! 人生劇場～ﾄﾞｷﾄﾞｷ青春編～	¥1,800
ﾀﾞｳﾝ・ｻﾞ・ﾜｰﾙﾄﾞ	¥4,000
高橋名人の大冒険島	¥1,000
武田修宏のｽｰﾊﾟｰｶｯﾌﾟｻｯｶｰ	¥1,000
戦え原始人 2 ﾙｰｷｰの大冒険	¥1,000
戦え原始人 3 主役はやっぱりJOE&MAC	¥2,300
ﾀﾞﾗｲｱｽﾌｫｰｽ	¥2,000
CBｷｬﾗｳｵｰｽﾞ	¥1,000
ちびまる子ちゃん「ﾊﾘｷﾘ365日」	¥2,800
ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｽﾞﾜｰﾙﾄﾞｸﾗｽｻｯｶｰ	¥1,800
超原人	¥1,600
超ｺﾞｼﾞﾗ	¥3,000
超時空要塞 ﾏｸﾛｽ	¥3,200
超魔界村	¥1,000
ﾁｮｯﾌﾟﾘﾌﾀｰ	¥3,000
ﾂｲﾝﾋﾞｰ ～ﾚｲﾝﾎﾞｳｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ～	¥2,200
つり太郎	¥5,500
TMNT～ﾀｰﾄﾙｽﾞｲﾝﾀｲﾑ～	¥2,400
TMNT ～ﾐｭｰﾀﾝﾄｳｫｰﾘｱｰｽﾞ～	¥1,800
提督の決断	¥5,200
ﾃﾞｨﾒﾝｼｮﾝﾌｫｰｽ	¥1,200
ﾃｸﾓｽｰﾊﾟｰNBAﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ	¥2,200
ﾃｸﾓｽｰﾊﾟｰﾎﾞｰﾙ	¥2,500
ﾃｺﾝﾄﾞｰ	¥3,000
ﾃﾞｻﾞｰﾄｽﾄﾗｲｸ 湾岸戦争	¥2,100
ﾃﾞｻﾞｰﾄﾌｧｲﾀｰ砂の嵐作戦	¥4,000
鉄腕ｱﾄﾑ	¥2,000
ﾃﾄﾘｽ武闘外伝	¥2,000
ﾃﾄﾘｽﾌﾗｯｼｭ	¥2,500
ﾃﾞﾋﾞﾙｽﾞｺｰｽ	¥4,000
ﾃﾞｭｱﾙｵｰﾌﾞ ～聖霊珠伝説～	¥3,000
ﾃﾚﾋﾞｱﾆﾒ ｽﾗﾑﾀﾞﾝｸ	¥2,500
天使の詩 ～白き翼の祈り～	¥4,500
伝説のｵｳｶﾞﾊﾞﾄﾙ	¥1,800
天龍源一郎のﾌﾟﾛﾚｽﾚｳﾞｫﾘｭｰｼｮﾝ	¥4,000
独立戦争 ～Liberty of Death～	¥1,200
TOKORO'Sマージャン	¥3,800
ﾄｯﾌﾟﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ 2	¥4,500
ﾄｯﾌﾟﾚｰｻｰ	¥2,500
ﾄｯﾌﾟﾚｰｻｰ 2	¥2,800
ﾄﾑとｼﾞｪﾘｰ	¥2,500
ﾄﾞﾗえもん ～のび太と妖精の国～	¥3,000
ﾄﾞﾗえもん2 ～のび太のﾄｲｽﾞﾗﾝﾄﾞ大冒険～	¥3,200
ﾄﾞﾗｺﾞﾝｸｴｽﾄ I.II	¥1,000
ﾄﾞﾗｺﾞﾝｸｴｽﾄ V 天空の花嫁	¥1,000
ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾚｲﾔｰ英雄伝説 II	¥1,800
ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾎﾞｰﾙZ 超武闘伝 3	¥2,800
ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾎﾞｰﾙZ 超武闘伝 2	¥1,200
ﾄﾞﾗｯｷｰの草やきう	¥1,200
ﾄﾞﾗｯｷｰのAりーぐさっかー	¥1,200
どらぼっちゃん 超魔界大戦	¥1,000
ﾄﾘﾈｱ	¥1,500
ﾄﾙﾈｺの大冒険 ～不思議のﾀﾞﾝｼﾞｮﾝ～	¥3,200

品名	買取金額
ﾅｲｼﾞｪﾙﾏﾝｾﾙ F1ﾁｬﾚﾝｼﾞ	¥2,500
ﾅｲｽ DE ｼｮｯﾄ	¥2,500
ﾅｲﾂ ｵﾌﾞ ｻﾞ ﾗｳﾝﾄﾞ	¥2,000
中嶋悟監修 SUPER F1HERO	¥2,400
中嶋悟監修F-1HERO '94	¥4,000
哭きの竜 ～麻雀飛翔伝～	¥4,500
ﾅｸﾞｻﾞｯﾄｽｰﾊﾟｰﾋﾟﾝﾎﾞｰﾙ 邪鬼破壊	¥1,500
ﾅﾑｺｯﾄｵｰﾌﾟﾝ	¥3,000
南国少年ﾊﾟﾌﾟﾜくん	¥1,500
2020年ｽｰﾊﾟｰﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ	¥1,000
ﾆﾄﾛﾊﾟﾝｸｽ ﾏｲﾍｯｽﾞ	¥1,400
日本ﾌﾟﾛ麻雀連盟推薦 ﾌﾟﾛ麻雀 極	¥3,400
ﾉｲｷﾞｰｱ ～海と風の鼓動～	¥1,000
信長の野望 覇王伝	¥4,100
ﾊﾞｰｸﾚｰのﾊﾟﾜｰﾀﾞﾝｸ	¥4,000
ﾊﾞｰﾁｬﾙﾊﾞｰﾄ	¥4,000
ﾊﾞｰﾄの不思議な夢大冒険	¥2,000
ﾊﾞｲｵﾒﾀﾙ	¥1,500
ﾊﾞｲｷﾝｸﾞの大迷惑	¥1,800
ﾊﾞｲｸ大好き!走り屋魂	¥4,500
ﾊｲﾊﾟｰｿﾞｰﾝ	¥1,000
ﾊﾟｲﾌﾟﾄﾞﾘｰﾑ	¥2,200
ﾊﾟｲﾛｯﾄｳｲﾝｸﾞｽ	¥2,400
白熱ﾌﾟﾛ野球ｶﾞﾝﾊﾞﾘｰｸﾞ '93	¥1,000
白熱ﾌﾟﾛ野球ｶﾞﾝﾊﾞﾘｰｸﾞ '94	¥2,000
馬券錬金術	¥2,400
ﾊﾞｽﾞｰ! 魔法世界	¥2,500
ﾊﾞｽﾀｰﾄﾞ ～暗黒の破壊神～	¥2,500
はた山ﾊｯﾁのﾊﾟﾛ野球ﾆｭｰｽ実名版	¥1,800
ﾊﾟﾁ夫くんｽﾍﾟｼｬﾙ	¥3,200
ﾊﾟﾁ夫くんｽﾍﾟｼｬﾙ 2	¥3,000
ﾊﾟﾁｽﾛ研究	¥4,500
ﾊﾟﾁｽﾛ物語ﾕﾆﾊﾞｰｻﾙｽﾍﾟｼｬﾙ	¥4,300
ﾊﾟﾁｽﾛﾗﾌﾞｽﾄｰﾘｰ	¥3,000
ﾊﾟﾁｽﾛﾗﾝﾄﾞ ～ぱちぱちｺｲﾝ伝説～	¥2,000
ﾊﾟﾁﾝｺｳｵｰｽﾞ	¥2,500
ﾊﾟﾁﾝｺｳｵｰｽﾞ 2	¥3,600
ﾊﾟﾁﾝｺ物語ﾊﾟﾁｽﾛもあるでよ!!	¥4,000
ﾊﾞｯｸｽﾊﾞﾆｰ はちゃめちゃ大冒険	¥3,800
ﾊｯﾄﾄﾘｯｸﾋｰﾛｰ2	¥2,500
ﾊｯﾄﾄﾘｯｸﾋｰﾛｰ	¥1,500
ﾊﾟﾃｨｰﾑｰﾝ	¥1,000
ﾊﾞﾄﾙZEQUE伝	¥1,500
ﾊﾞﾄﾙｻｯｶｰ ～ﾌｨｰﾙﾄﾞの覇者～	¥1,500
ﾊﾞﾄﾙﾃｯｸ	¥2,500
ﾊﾞﾄﾙﾄｰﾄﾞｲﾝﾊﾞﾄﾙﾏﾆｱｯｸ	¥1,000
ﾊﾞﾄﾙﾏｽﾀｰ～究極の戦士たち～	¥1,800
花札	¥4,200
早指し 二段森田将棋	¥6,800
遥かなるｵｰｶﾞｽﾀ	¥3,300
遥かなるｵｰｶﾞｽﾀ 2 ﾏｽﾀｰｽﾞ	¥4,500
ﾊﾞﾙﾊﾞﾛｯｻ	¥1,800
ﾊﾞﾚｰﾎﾞｰﾙ TWIN	¥2,400
ﾊﾛｰ! ﾊﾟｯｸﾏﾝ	¥4,500
ﾊﾟﾛﾃﾞｨｳｽだ!	¥3,000
反省ｻﾞﾙｼﾞﾛｰくんの大冒険	¥1,000
PGAﾂｱｰｺﾞﾙﾌ	¥2,200
ﾋｰﾛｰ戦記ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄｵﾘｭﾝﾎﾟｽ	¥1,000
緋王伝～魔物達との誓い～	¥1,600
美少女雀士ｽｰﾁｰﾊﾟｲ	¥3,200
美少女戦士ｾｰﾗｰﾑｰﾝSこんどはﾊﾟｽﾞﾙでおしおきよ!	¥1,200
美少女戦士ｾｰﾗｰﾑｰﾝ	¥2,500

品名	買取金額
美少女戦士ｾｰﾗｰﾑｰﾝ R	¥3,500
美女と野獣	¥1,600
BIG RUN	¥1,000
必勝ｽﾘｰｾﾌﾞﾝﾌｧｲﾀｰ	¥2,200
必勝ｽﾘｰｾﾌﾞﾝﾌｧｲﾀｰ II	¥4,200
ﾋｭｰﾏﾝｸﾞﾗﾝﾌﾟﾘ	¥1,000
ﾋｭｰﾏﾝｸﾞﾗﾝﾌﾟﾘ 3 ～F1ﾄﾘﾌﾟﾙﾊﾞﾄﾙ～	¥4,800
ﾋｭｰﾏﾝｸﾞﾗﾝﾌﾟﾘ 2	¥3,200
ﾋﾟﾝｸﾊﾟﾝｻｰ	¥2,500
BING! BING! BINGO	¥1,800
pinball PINBALL	¥3,800
ﾌｧｰｽﾄｸｲｰﾝ ｵﾙﾆｯｸ戦記	¥2,500
ﾌｧｲｱｰｴﾑﾌﾞﾚﾑ紋章の謎	¥1,400
ﾌｧｲﾀｰｽﾞﾋｽﾄﾘｰ	¥1,600
ﾌｧｲﾅﾙｽﾄﾚｯﾁ	¥1,200
ﾌｧｲﾅﾙｾｯﾄ	¥1,500
ﾌｧｲﾅﾙﾉｯｸｱｳﾄ	¥2,200
ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰ USAﾐｽﾃｨｯｸｸｴｽﾄ	¥2,000
ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰ IV ｲｰｼﾞｰﾀｲﾌﾟ	¥3,400
ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰ IV	¥2,400
ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰ VI	¥1,200
ﾌｧﾗﾝｸｽ	¥2,200
ﾌｫｰﾁｭﾝｸｴｽﾄ ﾀﾞｲｽをころがせ	¥1,800
HOOK (ﾌｯｸ)	¥1,400
BURAI 八玉の勇士伝説	¥1,000
ﾌﾗｲﾝｸﾞﾋｰﾛｰ ぶぎゅるの大冒険	¥1,000
ﾌﾗｯｼｭﾊﾞｯｸ	¥3,000
ﾌﾞﾗﾝﾃﾞｨｯｼｭ	¥2,000
ﾌﾟﾘﾝｽｵﾌﾞﾍﾟﾙｼｬ	¥1,000
ﾌﾞﾙｰｽﾌﾞﾗｻﾞｰｽ	¥1,300
ﾌﾞﾚｲｿﾞﾝ	¥1,000
ﾌﾞﾚｲﾝﾛｰﾄﾞ	¥1,200
ﾌﾞﾚｽｵﾌﾞﾌｧｲｱｰ～竜の戦士～	¥1,500
ﾌﾟﾛｯｸ	¥1,000
ﾌﾟﾛﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ '93	¥1,000
ﾌﾟﾛ麻雀 極 II	¥4,500
ﾍﾟﾌﾞﾙﾋﾞｰﾁの波濤	¥3,500
へべれけのおいしいﾊﾟｽﾞﾙはいりませんか?	¥3,500
へべれけのぽぷーん	¥3,500
ﾍﾗｸﾚｽの栄光 III 神々の沈黙	¥2,000
弁慶外伝 沙の章	¥1,800
北斗の拳 5	¥1,500
北斗の拳 6 激闘伝承伝 覇王への道	¥1,400
北斗の拳 7 聖拳列伝 伝承者への道	¥2,000
ぽっぷるﾒｲﾙ	¥1,200
Pop'n ﾂｲﾝﾋﾞｰ	¥1,200
炎の闘球児ﾄﾞｯﾁ弾平	¥1,000
ﾎﾟﾊﾟｲ!「いじわる魔女ｼｰﾊｯｸﾞ」の巻	¥1,200
ﾎﾟﾋﾟｭﾗｽ 2	¥1,500
本格麻雀 徹萬	¥3,200
ﾎﾞﾝﾊﾞｻﾞﾙ	¥1,000
麻雀悟空 天竺	¥4,200
麻雀戦国物語	¥3,800
麻雀大会 II	¥4,500
ﾏｲﾄ&ﾏｼﾞｯｸ BOOK.II	¥2,000
負けるな! 魔剣道	¥2,000
MOTHER 2 ｷﾞｰｸﾞの逆襲	¥3,500
まじかる★ﾀﾙるーとくん	¥1,400
ﾏｼﾞｯｸｼﾞｮﾝｿﾝのｽｰﾊﾟｰｽﾗﾑﾀﾞﾝｸ	¥1,000
ﾏｼﾞｯｸｿｰﾄﾞ	¥1,000
ﾏｼﾞﾝｶﾞｰZ	¥1,600
魔神転生	¥1,200

品名	買取金額
ﾏｯｽﾙﾎﾞﾏｰ	¥800
松村邦洋 最強の歴史をぬりかえろ!	¥2,800
ﾏﾘｵとﾜﾘｵ	¥800
ﾏﾘｵとﾜﾘｵ (ﾏｳｽ込み)	¥3,000
ﾏﾘｵﾍﾟｲﾝﾄ	¥3,900
ﾐｽﾃﾘｰｻｰｸﾙ	¥1,000
ﾐｯｷｰのﾏｼﾞｶﾙｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ	¥1,500
ﾐﾗｸﾙｶﾞｰﾙｽﾞ	¥4,800
ﾒｶﾞﾛﾏﾆｱ ～時空大戦略～	¥1,000
ﾒｼﾞｬｰﾀｲﾄﾙ	¥1,600
ﾒﾀﾙﾏｯｸｽ 2	¥1,500
ﾒﾙﾌｧﾝﾄﾞｽﾄｰﾘｰｽﾞ	¥2,000
ﾓｰﾀﾙｺﾝﾊﾞｯﾄ神拳降臨伝説	¥1,200
ﾓﾄこちゃんのﾜﾝﾀﾞｰｷｯﾁﾝ (限定版)	¥6,000
ﾓﾉﾎﾟﾘｰ	¥4,000
ﾓﾝｽﾀｰﾒｰｶｰ 3 ～光の魔術師～	¥1,200
ﾔﾀﾞﾓﾝﾜﾝﾀﾞｰﾄﾞﾘｰﾑ	¥2,200
やまねこﾊﾞﾌﾞｼﾞｰの大冒険	¥1,000
遊人 雀獣学園	¥3,000
遊人のふりふりｶﾞｰﾙｽﾞ	¥2,000
ﾕｰﾄﾋﾟｱ	¥2,600
UFO仮面ﾔｷｿﾊﾞﾝ (限定版)	¥8,000
幽☆遊☆白書 2 ～格闘の章～	¥1,000
ゆうゆのクイズでGO! GO!	¥1,600
夢幻の如く	¥3,000
夢迷宮きぐるみ大冒険	¥800
ﾖｰﾛｯﾊﾟ戦線	¥5,000
横綱物語	¥5,500
横山光輝 三国志	¥1,600
横山光輝 三国志 2	¥3,600
ﾖｯｼｰのｸｯｷｰ	¥1,600
46億年物語	¥3,800
雷電伝説	¥3,000
ﾗｲﾄﾌｧﾝﾀｼﾞｰ	¥1,500
ﾗｲﾌﾞ・ｱ・ﾗｲﾌﾞ	¥3,000
ﾗｸﾞｰﾝ	¥1,000
ﾗｽﾍﾞｶﾞｽﾄﾞﾘｰﾑ	¥2,700
ﾗﾓｽ瑠偉のﾜｰﾙﾄﾞﾜｲﾄﾞｻｯｶｰ	¥1,500
ﾗﾘｰ・ﾆｸｿﾝｽｰﾊﾟｰ・ﾊﾞｽﾌｨｯｼﾝｸﾞ	¥4,200
らんま1/2 朱猫団的秘宝	¥1,800
ﾘｰｻﾙｴﾝﾌｫｰｻｰｽﾞ	¥3,800
ﾘｰﾃﾞｨﾝｸﾞｼﾞｮｯｷｰ	¥4,800
ﾘｰﾃﾞｨﾝｸﾞｶﾝﾊﾟﾆｰ	¥4,600
ﾘﾄﾙﾏｼﾞｯｸ	¥1,200
ﾘﾌﾞﾙﾗﾌﾞﾙ	¥3,800
ﾙｰﾆｰﾁｭｰﾝ ﾛｰﾄﾞﾗﾝﾅｰ VS ﾜｲﾘｰｺﾖｰﾃ	¥1,800
ﾚｯﾄﾞｵｸﾄﾊﾞｰ	¥1,000
ﾚﾐﾝｸﾞｽ	¥1,000
ﾚﾐﾝｸﾞｽ 2	¥3,200
ﾛｰﾄﾞﾗﾝﾅｰﾂｲﾝｼﾞｬｽﾃｨｰとﾘﾊﾞﾃｨｰの大冒険	¥2,200
ﾛｯｸﾏﾝX	¥3,200
ﾛｯｸﾏﾝｽﾞｻｯｶｰ	¥3,500
ﾛｯｸﾝﾛｰﾙﾚｰｼﾝｸﾞ	¥1,600
ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟUSA '94	¥3,200
ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟ ｽﾄﾗｲｶｰ	¥1,200
ﾜｰﾙﾄﾞｻｯｶｰ	¥1,000
ﾜｰﾙﾄﾞﾋｰﾛｰｽﾞ 2	¥5,200
ﾜｲｱﾗｴの奇蹟	¥5,500
ﾜｲﾙﾄﾞｶﾞﾝｽﾞ	¥4,000
ﾜｲﾙﾄﾞﾄﾗｯｸｽ	¥3,000
笑っていいとも! ﾀﾓﾘﾝﾋﾟｯｸ	¥1,800
ﾜﾝﾀﾞﾗｽﾏｼﾞｯｸ	¥1,500

※掲載の金額は日本ファミコンクラブでの金額です。

減額基準

ゲーム機本体	箱無し1,000円、説明書無し500円、付属品無し500円マイナス。
サプライ関連	箱無しは半額になります。
ゲームソフト	買取金額3,000以下の商品 箱、説明書無しは500円マイナス。 買取金額3,000以上の商品 箱、説明書無しは1,000円マイナス。

ファミコン売るなら買うなら
ソフマップ®

君のゲームを高く売って得しちゃおう!!

超高額ゲーム買取

日本ファミコンクラブ

どこよりも高額買取!



SUPER FC スーパーファミコン

本体

スーパーファミコン

買取金額 ¥10,000

スーパーファミコン14型内蔵TV

買取金額 ¥12,000

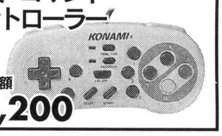
周辺機器

CPSファイター

買取金額 ¥1,200

スーパーファミコンマウス

買取金額 ¥1,200

必殺'コマンドコントローラー

買取金額 ¥1,200

ファイティングスティックマルチ

買取金額 ¥2,500

品名	買取金額
アスキーパッド・・・・・・・・・・・¥	800
イマジニアPROパッド・・・・・・¥	1,100
SF-1000（ストII完全対応版）・¥	3,200
XE-1SFC・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
餓狼伝説2コマンダー・・・・・・¥	800
CPSファイター専用ｺｰﾄﾞﾚｽｱﾀﾞﾌﾟﾀ ¥	1,600
ｽｰﾊﾟｰｱｽｷｰｽﾃｨｯｸ・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰﾏﾙﾁﾀｯﾌﾟ・・・・・・・・・・¥	1,000
ハイパービーム・・・・・・・・・¥	1,000
早押しツインタップ・・・・・・・¥	300
HORI スーパーコマンダー・・・・¥	800
HORI ファイティングコマンダー・・¥	800
HORI ファイティングスティックSFC・¥	1,500

ソフト

品名	買取金額
ｱｰｸｽｽﾋﾟﾘｯﾂ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
R-TYPE III・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
RPM Racing・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｱｲｵﾌﾞｻﾞﾋﾞﾎﾞﾙﾀﾞｰ・・・・・・・・・・¥	1,400
ｱｳﾀｰﾜｰﾙﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｱｸｼｮﾝﾊﾟﾁ夫・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｱｸｾﾙﾌﾞﾘｯﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｱｸﾀﾘｵﾝ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,700
ｱｸﾄﾚｲｻﾞｰ2　沈黙への聖戦・・・・¥	1,800
悪魔城ﾄﾞﾗｷｭﾗ・・・・・・・・・・・・¥	800
ｱｸﾛﾊﾞｯﾄﾐｯｼｮﾝ・・・・・・・・・・・・¥	1,500
あさめしまえにゃんこ・・・・・・・¥	4,500
あしたのｼﾞｮｰ・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｱﾀﾞﾑｽﾌｧﾐﾘｰ・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｱｯﾌﾟﾙｼｰﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｱﾒｰｼﾞﾝｸﾞﾃﾆｽ・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｱﾒﾘｶ横断ｳﾙﾄﾗｸｲｽﾞ・・・・・・・・・¥	3,000
あらいぐまﾗｽｶﾙ・・・・・・・・・・・¥	1,200
ｱﾗｼﾞﾝ・・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｱﾙｶｴｽﾄ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｱﾙﾃﾞｨﾗｲﾄﾌｯﾄ・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｱﾙﾊﾞｰﾄｵﾃﾞｯｾｲ・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｱﾚｻ・・・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,600
ｱﾝｼﾞｪﾘｰｸ・・・・・・・・・・・・・・¥	4,800
ｱﾝﾄﾞﾚ ｱｶﾞｼ ﾃﾆｽ・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｲｰｽ4　MASUKU OB THE SUN・¥	800
ｲｰﾊﾄｩｰｳﾞｫ物語・・・・・・・・・・・¥	3,600
いただきｽﾄｰﾘｰ2・・・・・・・・・・・¥	4,500
ｲﾃﾞｱの日・・・・・・・・・・・・・・¥	3,500
伊藤果六段の将棋道場・・・・・・・¥	4,000
ｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙﾃﾆｽﾂｱｰ・・・・・・・・・・¥	1,700
ｳｨｻﾞｰﾄﾞﾘｨｰ V・・・・・・・・・・・・¥	1,200
Wizap! ～暗黒の王～・・・・・・・・¥	4,000
ｳｲﾆﾝｸﾞﾎﾟｽﾄ・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｳｲﾆﾝｸﾞｺﾏﾝﾀﾞｰ・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｳｫｰﾘｰをさがせ（絵本の国の大冒険）¥	2,500
うごく絵 Ver 2.0 ｱﾘｮｰﾙ・・・・・・¥	3,200
うしおととら・・・・・・・・・・・¥	1,600
宇宙の騎士ﾃｯｶﾏﾝ・・・・・・・・・・¥	1,500
宇宙ﾚｰｽｱｽﾄﾛ GO! GO!・・・・・・¥	1,000
ｳﾙﾃｨﾏ外伝　～黒騎士の陰謀～・¥	1,000
ｳﾙﾄﾗｾﾌﾞﾝ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
U.B.B.ﾌﾟﾛ野球協会公認実名版・¥	1,600
ｳﾙﾄﾗﾏﾝ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｴｱﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｴｱﾏﾈｰｼﾞﾒﾝﾄ II 航空王をめざせ・¥	5,000
ｴｲﾘｱﾝVSﾌﾟﾚﾃﾞﾀｰ・・・・・・・・・・¥	1,500
ｴｷｿﾞｰｽﾄﾋｰﾄ 2 F1ﾄﾞﾗｲﾊﾞｰへの軌跡・¥	1,400
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑX　ｽｰﾊﾟｰｶﾞﾁｬﾎﾟﾝﾜｰﾙﾄﾞ・・¥	1,000
SD機動戦士ガンダム　V作戦始動・・¥	2,000
SD機動戦士ガンダム2・・・・・・・¥	4,000
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑ外伝　ﾅｲﾄｶﾞﾝﾀﾞﾑ物語大いなる遺産・・¥	1,000
SDｶﾞﾝﾀﾞﾑ外伝2　円卓の騎士・¥	1,000
SDｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ2　ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰﾂｲﾝ¥	1,000
SDｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ3・・・・・・・・・・¥	1,800
SD飛龍の拳・・・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｴｽﾄﾎﾟﾘｽ伝記・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
EDONO牙・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
NHL ﾌﾟﾛﾎｯｹｰ'94・・・・・・・・・・・¥	1,000

品名	買取金額
NFLﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ'94（ｺﾅﾐ）・・・・・・¥	3,500
NFLﾌﾟﾛﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ'94・・・・・・・・・¥	3,000
NFLﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
NBAﾌﾟﾛﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ ﾌﾞﾙｽﾞVSﾌﾞﾚｲｻﾞｰｽﾞ・¥	1,800
NBAﾌﾟﾛﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ'94 ﾌﾞﾙｽﾞVSｻﾝｽﾞ・¥	1,500
NBA JAM・・・・・・・・・・・・・・¥	2,800
F-15ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾗｲｸｲｰｸﾞﾙ・・・・・・・¥	3,400
FIFA ｲﾝﾀｰﾅｼｮﾅﾙ ｻｯｶｰ・・・・・・・¥	3,800
F-ZERO・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
F1-GRAND PRIX Part 2・・・・・¥	1,300
F1-GRAND PRIX Part 3・・・・・¥	3,600
MVPﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｴﾘｱ88・・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,700
大相撲魂・・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
押忍! 空手部・・・・・・・・・・・・¥	5,000
ｵｾﾛﾜｰﾙﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・・¥	3,800
織田信長　覇王の軍団・・・・・・・¥	2,000
おでかけﾚｽﾀ ～れれれのれ～・・¥	4,000
弟切草・・・・・・・・・・・・・・・¥	4,500
ｵﾘﾋﾞｱのﾐｽﾃﾘｰ・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｶｰﾋﾞｰﾎﾞｳﾙ・・・・・・・・・・・・・・¥	3,800
ｶﾞｲｱ幻想紀・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｶﾞｲｱｾｲﾊﾞｰﾋｰﾛｰ最大の作戦・・・・¥	1,800
CACOMA KNIGHT・・・・・・・・・¥	1,000
課長　島耕作・・・・・・・・・・・¥	2,800
歌舞伎町ﾘｰﾁ麻雀東風戦・・・・・・¥	3,000
ｶﾌﾞｷﾛｯｸｽ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
仮面ﾗｲﾀﾞｰ SD・・・・・・・・・・・・¥	3,000
仮面ﾗｲﾀﾞｰ　恐怖のｼｮｯｶｰ軍団・・¥	4,500
ｶﾘﾌｫﾙﾆｱｹﾞｰﾑ II・・・・・・・・・・・¥	3,200
迦楼羅王 <ｶﾙﾗｵｳ>・・・・・・・・・・¥	1,000
餓狼伝説ｽﾍﾟｼｬﾙ・・・・・・・・・・・¥	1,800
がんばれｺﾞｴﾓﾝ　雪姫救出絵巻・¥	1,600
がんばれｺﾞｴﾓﾝ2　奇天烈将軍ﾏｯｷﾞﾈｽ・¥	2,000
ｶﾞﾝﾌｫｰｽ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｷｰﾊﾟｰ・・・・・・・・・・・・・・・・¥	3,200
奇々怪界　～謎の黒ﾏﾝﾄ～・・・・¥	2,000
奇々怪界　～月夜草子～・・・・・¥	3,200
喜国雅彦の雀闘士銅鑼王・・・・・¥	2,400
喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2・・・・¥	4,000
鬼神降臨伝 ONI・・・・・・・・・・¥	3,200
機動警察ﾊﾟﾄﾚｲﾊﾞｰ・・・・・・・・・・¥	800
機動戦士 Vｶﾞﾝﾀﾞﾑ・・・・・・・・・・¥	1,200
ｷｬﾌﾟﾃﾝ翼 IV ～ﾌﾟﾛのﾗｲﾊﾞﾙたち～¥	1,000
ｷｬﾒﾙﾄﾗｲ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｷﾞｬﾗｸｼｰﾛﾎﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	2,100
Qbart 3・・・・・・・・・・・・・・・¥	2,200
ぎゃんぶらぁ自己中心派・・・・・¥	3,000
ぎゃんぶらぁ自己中心派2・・・・¥	1,200
銀河英雄伝説・・・・・・・・・・・¥	3,000
きんぎょ注意報! とびだせ!ｹﾞｰﾑ学園 ¥	2,800
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ・・・・・・・・・¥	1,500
ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ2・・・・・・・・¥	1,000
ｷﾝ肉ﾏﾝDARTY CHALLANGER・¥	1,000
ｸﾞｰﾌｨｰとﾏｯｸｽ海賊島の大冒険・・¥	2,000
ｸｰﾙｽﾎﾟｯﾄ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
くにおくんのﾄﾞｯﾁﾎﾞｰﾙだよ全員集合!・・¥	1,200
ｸﾗｯｼｭ・ﾀﾞﾐｰ ～Dr.ｻﾞﾌﾞを救い出せ～・¥	3,800
ｸﾞﾗﾃﾞｨｳｽ III・・・・・・・・・・・・¥	1,200

品名	買取金額
ｸﾘｽﾃｨｰﾜﾙﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	1,900
ｸﾚﾖﾝしんちゃん・・・・・・・・・・・¥	2,700
ｸﾚﾖﾝしんちゃん2 大魔王の逆襲・・¥	1,500
競馬ｴｲﾄｽﾍﾟｼｬﾙ2　ﾏﾙ秘馬券購入術 ¥	3,500
激突弾丸自動車決戦ﾊﾞﾄﾙﾓｰﾋﾞﾙ・¥	1,700
ｹﾞｹﾞｹﾞの鬼太郎復活!天魔大魔王 ¥	2,000
決戦!ﾄﾞｶﾎﾟﾝ王国 IV ～伝説の勇者たち～・・¥	2,700
けろけろけろっぴの冒険日記・・¥	2,400
剣勇伝説YAIBA・・・・・・・・・・¥	5,000
甲子園3・・・・・・・・・・・・・・¥	4,500
甲子園2・・・・・・・・・・・・・・¥	2,500
鋼鉄の騎士・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
鋼鉄の騎士2 ～砂漠のﾛﾝﾒﾙ軍団～ ¥	1,800
項劉記・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
甲竜伝説ｳﾞｨﾙｶﾞｽﾄ 消えた少女 ¥	1,800
GO! GO!ﾄﾞｯﾁﾘｰｸﾞ・・・・・・・・・・¥	1,000
ｺﾞｰｽﾄﾁｪｲｻｰ電精・・・・・・・・・・¥	4,500
ｺﾞｰｽﾄｽｲｰﾊﾟｰ美神 除霊師はﾅｲｽﾊﾞﾃﾞｨｰ ¥	5,500
ｺｽﾞﾓｷﾞｬﾝｸﾞｻﾞﾋﾞﾃﾞｵ・・・・・・・・・・¥	3,000
ｺｽﾞﾓｷﾞｬﾝｸﾞｻﾞﾊﾟｽﾞﾙ・・・・・・・・・・¥	3,200
ｺｯﾄﾝ100% ﾒﾙﾍﾝｱﾄﾞﾍﾞﾝﾁｬｰ・・・・¥	1,800
ｻﾞ心理ｹﾞｰﾑ・・・・・・・・・・・・・¥	4,500
ｻｰｸ・・・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
PSYCHO DREAM・・・・・・・・・¥	1,000
ｻｲﾄﾞﾎﾟｹｯﾄ・・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｻｲﾊﾞｰﾅｲﾄII 地球帝国の野望・・・・¥	3,800
ｻｲﾊﾞﾘｵﾝ・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｻｲﾎﾞｰｸﾞ009・・・・・・・・・・・・・¥	2,800
ｻﾞｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾞﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞ・・・・・・・・¥	1,000
ｻﾞｷﾝｸﾞｵﾌﾞﾗﾘｰ・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｻﾞｸﾞﾚｲﾄﾊﾞﾄﾙ外伝2 祭だﾜｯｼｮｲ・¥	1,500
3*3EYES聖魔降臨伝・・・・・・・・¥	1,500
ｻｯｶｰｷｯﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｻﾞﾆﾝｼﾞｬｳｫｰﾘｱｰｽﾞ　～ｱｹﾞｲﾝ～・・¥	1,800
ｻﾞ・ﾌｧｲﾔｰﾒﾝ・・・・・・・・・・・・・¥	3,800
ｻﾞ・ﾌﾘﾝﾄｽﾄｰﾝｽﾞ・・・・・・・・・・・¥	2,500
The麻雀・闘牌伝・・・・・・・・・¥	2,200
ｻﾗﾌﾞﾚｯﾄﾞﾌﾞﾘｰﾀﾞｰ・・・・・・・・・・¥	2,100
ｻﾗﾌﾞﾚｯﾄﾞﾌﾞﾘｰﾀﾞｰ II・・・・・・・・・¥	3,500
斬II ｽﾋﾟﾘｯﾂ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
斬III ｽﾋﾟﾘｯﾂ・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
三国志 III・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
三国志正史　天舞ｽﾋﾟﾘｯﾂ・・・・・¥	1,400
ｻﾝｻｰﾗ・ﾅｰｶﾞ2・・・・・・・・・・・・¥	2,800
ｻﾝﾀﾞｰｽﾋﾟﾘｯﾂ・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｻﾝﾀﾞｰﾊﾞｰﾄ国際救助隊出動せよ!!・¥	2,800
ｻﾝﾘｵ上海・・・・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｻﾝﾘｵﾜｰﾙﾄﾞｽﾏｯｼｭﾎﾞｰﾙ・・・・・・・・¥	1,000
G2ｼﾞｪﾉｻｲﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	3,500
ｼﾞｰｺｻｯｶｰ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
GP-1・・・・・・・・・・・・・・・・¥	2,500
J ﾘｰｸﾞｴｷｻｲﾄｽﾃｰｼﾞ'94・・・・・・・¥	2,400
Jﾘｰｸﾞｻｯｶｰﾌﾟﾗｲﾑｺﾞｰﾙ2・・・・・・・¥	4,200
ｼﾞｪﾘｰﾎﾞｰｲ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
ｼﾞｸﾞｿﾞｰﾊﾟﾃｨｰ・・・・・・・・・・・・¥	3,500
史上最強のｸｲｽﾞ王決定戦ｽｰﾊﾟｰ・¥	3,800
実況ﾊﾟﾜﾌﾙﾌﾟﾛ野球'94・・・・・・・¥	2,800
実戦！ﾊﾟﾁｽﾛ必勝法（ﾏｳｽ対応）¥	1,500
実戦ﾊﾟﾁｽﾛ必勝法2・・・・・・・・・¥	4,000

品名	買取金額
ｼﾞﾐｰｺﾅｰｽﾞのﾌﾟﾛﾃﾆｽﾂｱｰ・・・・・・・¥	1,600
ｼﾑｱｰｽ・・・・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｼﾑｱﾝﾄ・・・・・・・・・・・・・・・・¥	5,000
ｼﾑｼﾃｨｰ・・・・・・・・・・・・・・・¥	3,200
下野正希のFishing To Bassing・¥	4,000
ｼｬﾄﾞｳﾗﾝ・・・・・・・・・・・・・・・¥	3,300
ｼﾞｬﾝｸﾞﾙの王者ﾀｰちゃん ～世界漫遊大格闘の巻～・¥	3,800
ｼﾞｬﾝｸﾞﾙｳｫｰｽﾞ2 古代魔法ｱﾃｨﾓｽの謎・¥	1,500
ｼﾞｬﾝｸﾞﾙﾌﾞｯｸ・・・・・・・・・・・・・¥	3,800
ｼﾞｬﾝﾎﾞ尾崎のﾎｰﾙｲﾝﾜﾝ・・・・・・・¥	1,200
重装機兵ｳﾞｧﾙｹﾝ・・・・・・・・・・・¥	2,000
樹帝戦紀・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｼﾞｭﾗｼｯｸﾊﾟｰｸ・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
将棋　風林火山・・・・・・・・・・¥	3,000
少年ｱｼﾍﾞｺﾞﾏちゃん遊園地大冒険・¥	3,000
JOE&MAC　戦え原始人・・・・・¥	1,200
ｼﾞｮｼﾞｮの奇妙な冒険・・・・・・・・¥	1,200
初代　熱血硬派くにお君・・・・・¥	1,700
初段　森田将棋・・・・・・・・・・¥	3,200
神聖紀オデッセリア・・・・・・・・¥	1,200
新世紀GPXｻｲﾊﾞｰﾌｫｰﾐｭﾗｰ・・・・・¥	2,400
信長公記・・・・・・・・・・・・・・¥	2,800
新日本ﾌﾟﾛﾚｽﾊﾞﾄﾙﾌｨｰﾙﾄﾞIN闘強導夢・¥	4,200
新日本ﾌﾟﾛﾚｽ超戦士IN闘強導夢・¥	1,000
新 熱血硬派くにおたちの挽歌・¥	1,200
真麻雀・・・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
真女神転生・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
真女神転生2・・・・・・・・・・・・¥	1,800
新桃太郎伝説・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰR-TYPE・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰ蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰｱﾚｽﾀ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰEDF・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰ囲碁 碁王・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｽｰﾊﾟｰｲﾝﾃﾞｨﾁｬﾝﾌﾟ・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰUNO・・・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰｳﾙﾄﾗﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ2・・・・・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰｴｱﾀﾞｲﾊﾞｰ・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰHQ ｸﾘﾐﾅﾙﾁｪｲｻｰ・・・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ3・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ ﾘﾐﾃｯﾄﾞ・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰF1ｻｰｶｽ2・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰｵﾌﾛｰﾄﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰｶｼﾞﾉ　ｼｰｻﾞｰｽﾊﾟﾚｽ・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰｶｯﾌﾟｻｯｶｰ・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰｷｯｸｵﾌ・・・・・・・・・・・・・¥	1,500
ｽｰﾊﾟｰｷｯｸﾎﾞｸｼﾝｸﾞ・・・・・・・・・・¥	2,300
ｽｰﾊﾟｰ究極ﾊﾘｷﾘｽﾀｼﾞｱﾑ・・・・・・・・¥	1,500
ｽｰﾊﾟｰ究極ﾊﾘｷﾘｽﾀｼﾞｱﾑ2・・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰ競争馬　風のｼﾙﾌｨｰﾄﾞ・・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰ競馬・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰ高校野球一球入魂・・・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰ五目ならべ連珠・・・・・・・・¥	2,200
ｽｰﾊﾟｰ三国志・・・・・・・・・・・・・¥	5,000
ｽｰﾊﾟｰ三国志 II・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰｼﾞｪｰﾑｽﾞﾎﾞﾝﾄﾞ II・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰ上海ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾞｱｲ・・・・・・・・・¥	5,500
ｽｰﾊﾟｰ将棋・・・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰ将棋 2・・・・・・・・・・・・・¥	4,000

品名	買取金額
ｽｰﾊﾟｰ人生ｹﾞｰﾑ・・・・・・・・・・・・¥	5,500
ｽｰﾊﾟｰSWIV（ｽｨｳﾌﾞ）・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰﾂｶﾞﾝﾊｺﾃﾝ城からの招待状・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰｽｺｰﾌﾟｾｯﾄ・・・・・・・・・・・・¥	2,800
ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰｳｫｰｽﾞ・・・・・・・・・・・・¥	2,600
ｽｰﾊﾟｰｽﾀｰｳｫｰｽﾞ帝国の逆襲・・・・・¥	3,300
ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ II・・・・・・・・・¥	3,500
ｽｰﾊﾟｰｽﾗｯｼｭｼｮｯﾄ・・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｽｰﾊﾟｰ倉庫番・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰ大航海時代・・・・・・・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰﾀﾞﾌﾞﾙ 役満・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｽｰﾊﾟｰﾀﾘｶﾝ・・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰﾁｬｲﾆｰｽﾞﾜｰﾙﾄﾞ・・・・・・・・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰﾁｬｲﾆｰｽﾞﾜｰﾙﾄﾞ 2・・・・・・・・¥	1,600
ｽｰﾊﾟｰﾃﾄﾘｽ 2＋BomBliss・・・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰﾃﾄﾘｽ 2＋BomBliss限定版・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰﾃﾆｽ　ﾜｰﾙﾄﾞｻｰｷｯﾄ・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰﾄﾞｯｸﾌｧｲﾄ・・・・・・・・・・・・¥	5,000
ｽｰﾊﾟｰﾄﾞﾗｯｹﾝ・・・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ3　吉本劇場篇・¥	1,500
ｽｰﾊﾟｰﾆﾁﾌﾞﾂﾏｰｼﾞｬﾝ2　全国制覇・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰ忍者くん・・・・・・・・・・・¥	2,500
ｽｰﾊﾟｰ信長の野望　武将風雲録・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰ信長の野望　全国版・・・・¥	2,900
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞｰﾃﾞｨﾗｯｼｭ・・・・・・・・・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾁｽﾛ ﾏｰｼﾞｬﾝ・・・・・・・・・・¥	1,400
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾁﾝｺ・・・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞｯｸﾄｩｰｻﾞﾌｭｰﾁｬｰ2・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾄﾙﾀﾝｸ・・・・・・・・・・・・・¥	3,200
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾄﾙﾀﾝｸ2・・・・・・・・・・・・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰ花札・・・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾞﾚｰII・・・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾜｰﾘｰｸﾞ・・・・・・・・・・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰﾊﾟﾜｰﾘｰｸﾞ 2・・・・・・・・・・・¥	3,800
SUPER PANG・・・・・・・・・・・・¥	1,400
ｽｰﾊﾟｰﾋﾞｯｸﾘﾏﾝ・・・・・・・・・・・・・¥	2,100
ｽｰﾊﾟｰﾋﾞﾘﾔｰﾄﾞ ～ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟﾌﾟｰﾙ～・¥	4,200
ｽｰﾊﾟｰﾋﾟﾝﾎﾞｰﾙﾋﾞﾊｲﾝﾄﾞｻﾞﾏｽｸ・・・・¥	2,200
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾅﾙﾏｯﾁﾃﾆｽ・・・・・・・・・・・¥	2,000
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾔｰﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ3　ﾌｧｲﾅﾙﾊﾞｳﾄ・¥	1,500
ｽｰﾊﾟｰﾌｧｲﾔｰﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ3　ｲｰｼﾞｰﾀｰﾌﾟ・¥	1,800
ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｽﾀ2・・・・・・・・・・・・・¥	1,000
ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｽﾀ3・・・・・・・・・・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐﾘｰﾃﾆｽ・・・・・・・・・・・・¥	4,200
ｽｰﾊﾟｰﾌｫｰﾒｰｼｮﾝｻｯｶｰ'94ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟﾌｧｲﾅﾙﾃﾞｰﾀｰ・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰﾌｫｰﾒｰｼｮﾝｻｯｶｰ'94 ～ﾜｰﾙﾄﾞｶｯﾌﾟｴﾃﾞｨｼｮﾝ～・¥	2,800
す～ぱ～ぷよぷよ・・・・・・・・・・¥	4,200
ｽｰﾊﾟｰﾌﾞﾗｯｸﾊﾞｽ・・・・・・・・・・・・¥	4,000
ｽｰﾊﾟｰﾌﾞﾗｯｸﾊﾞｽ2・・・・・・・・・・・¥	4,800
ｽｰﾊﾟｰﾌﾟﾛﾌｪｯｼｮﾅﾙﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ II・・・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰﾌﾟﾛ野球ｽﾀｼﾞｱﾑ　東尾修監修・¥	1,200
ｽｰﾊﾟｰﾎﾞｰﾘﾝｸﾞ・・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰﾎﾞﾝﾊﾞｰﾏﾝ・・・・・・・・・・・・¥	3,000
ｽｰﾊﾟｰﾎﾞﾝﾊﾞｰﾏﾝ2・・・・・・・・・・・¥	3,200
ｽｰﾊﾟｰ本命G1制覇・・・・・・・・・・¥	1,500
ｽｰﾊﾟｰ麻雀・・・・・・・・・・・・・・¥	3,500
ｽｰﾊﾟｰ麻雀2 本格4人打ち!・・・・¥	3,800
ｽｰﾊﾟｰ麻雀大会・・・・・・・・・・・・¥	3,800

スーパーファミコンソフト メガドライブソフト(ROM・CD) PCエンジンソフト(Huカード・CD) まとめて売って

大阪4号店4F・大阪7号店6F
買取査定センターに持ち込もう

ドカン!と買取アップだ!

11/30まで!

たとえばスーファミ5本でもメガドラ3本とPCエンジン2本でもOK!!

組合せ自由! 単メディアでも混合でもOK!!

5本で500円アップ!!

10本で2000円アップ!!

11本以上はさらに1本ごとに **100円アップ!!**

11月のソフト店頭高額買取キャンペーン!!

大阪　東京

SETで売れば超高額買取!!

ゲーム機とソフトを一緒に売ろう!!

本体と対応ソフトを一緒に売れば ソフトの本数カケル?円アップ!!

たとえば SFC本体プラスSFCソフト5本なら… 買取金額1,000円UP!

11/30まで!

スーパーファミコン本体＋SFCソフト	1本につき	➢ 200YENアップ!!
メガドライブ本体＋MD(ROMカセット)ソフト	1本につき	➢ 100YENアップ!!
PCエンジン本体＋SCDソフト	1本につき	➢ 100YENアップ!!
NEO・GEO本体＋NG(ROMカセット・CD)ソフト	1本につき	➢ 200YENアップ!!

お問い合わせは全国どこでも料金無料の

フリーコール 0077-2323-4545

この買取金額は 11/15迄の価格です。
くわしくはTelでお問い合わせ下さい



JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京系列でCM放映!!

NEO ネオ・ジオ

5本以上で2,000円UP!

本体

NEO・GEO（黒箱）
買取金額 ¥9,000



品名	買取金額
NEO・GEO-CD	¥40,000

周辺機器

品名	買取金額
専用コントローラー	¥ 1,500
メモリーカード	¥ 1,000

白箱も高額買取致します。

ソフト

品名	買取金額
あしたのジョー伝説	¥ 4,000
アンドロデュノス	¥ 8,000
ASO2 ラストガーディアン	¥ 9,000
キングオブザモンスターズ	¥ 3,500
クイズ名探偵ネオ&ジオ	¥ 8,500
クロスソード	¥ 3,800
ゴーストパイロット	¥ 4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ	¥22,000
サムライスピリッツ	¥ 5,000
JOY JOY KID	¥ 3,500
戦国伝承2	¥ 6,500
得点王2	¥ 4,000
トップハンター	¥ 8,000
トッププレイヤーゴルフ	¥ 3,500
ニンジャコマンドー	¥ 9,000
バーニングファイト	¥ 4,000
バカ殿様麻雀漫遊記	¥ 4,000
ビューポイント	¥10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥ 5,000
フットボールフレンジー	¥ 5,000
フライングパワーディスク	¥ 9,000
ベースボールスターズPRO2	¥ 4,000
麻雀狂列伝　西日本編	¥ 4,200
マジシャンロード	¥ 3,200
みなさんのおかげさまです	¥ 4,000
ライディングヒーロー	¥ 3,000
ラストリゾート	¥ 9,000
リーグボーリング	¥ 3,500
龍虎の拳2	¥ 4,000
ワールドヒーローズ12JET	¥ 4,000
ASO II	¥ 1,200
餓狼伝説	¥ 1,000
餓狼伝説2	¥ 1,800
餓狼伝説スペシャル	¥ 3,000
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	¥ 1,500
ザ・スーパースパイ	¥ 1,000
サムライスピリッツ	¥ 3,000
ジョイジョイキッド	¥ 1,000
得点王2	¥ 2,800
トッププレイヤーズゴルフ	¥ 1,000
バーニングファイト	¥ 1,200
フットボールフレイジー	¥ 2,000
ベースボールスターズ2	¥ 1,200
ラストリゾート	¥ 2,000
龍虎の拳	¥ 2,000
龍虎の拳2	¥ 3,000

GG ゲームギア

本体

品名	買取金額
GEAM GEAR	¥ 4,500
GEAM GEAR＋1（ソフト含）	¥ 5,000

周辺機器

品名	買取金額
TVチューナー	¥ 3,000
バッテリーパック	¥ 1,800

ソフト

品名	買取金額
アダムスファミリー	¥ 2,000
エイリアン3	¥ 1,800
NBA JAM	¥ 2,000
ギャラガ'91	¥ 1,500
グリフォン	¥ 1,600
剣勇伝説YAIBA	¥ 1,200
JリーグGGプロストライカー'94	¥ 1,800
スクラッチゴルフ	¥ 2,000
スマッシュTV	¥ 2,000
ソニックドリフト	¥ 2,000
タントアール	¥ 1,700
T-2 ザアーケードゲーム	¥ 1,700
なぞぷよ	¥ 2,000
バートワールド	¥ 2,000
ヘビーウエイトチャンプ	¥ 1,800
魔導物語1 ～3つの魔導球	¥ 1,500
女神転生外伝ラストバイブル	¥ 2,000
モータルコンバット	¥ 1,000
モータルコンバットII 究極神拳	¥ 1,500
幽遊白書 滅びし者の逆襲	¥ 1,500
ロボコップ3	¥ 1,800
ワールドダービー	¥ 1,800
ワギャンランド	¥ 1,500

FC ファミコン

本体

品名	買取金額
ファミリーコンピューター 新型	¥ 2,000
ツインファミコン連射	¥ 5,000

周辺機器

品名	買取金額
XE-1FC PRO	¥ 1,000
ターボファイルII	¥ 1,000

ソフト

品名	買取金額
囲碁九路盤対局	¥ 1,600
囲碁指南'94	¥ 2,000
囲碁名鑑	¥ 1,800
井出洋介名人の実戦麻雀2	¥ 1,600
AVワールドカップサッカー チアガール争奪戦	¥ 1,800
オセロ	¥ 1,600
けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!	¥ 1,700
サンサーラナーガ	¥ 1,600
Jリーグウイニングゴール	¥ 2,000
ダークロード	¥ 1,600
第2次スーパーロボット大戦	¥ 1,200
なかよしといっしょ	¥ 2,500
熱血ストリートバスケット	¥ 1,800
パチ夫くん5	¥ 1,600
ファミコン名人戦	¥ 1,800
ファミスタ'94	¥ 1,800
ぷよぷよ	¥ 2,000
へべれけ	¥ 1,800
麻雀コンパニオン	¥ 1,600
メタルスレイダー・グローリー	¥ 4,000
桃太郎伝説外伝	¥ 2,500
ろくでなしブルース	¥ 2,000
ロックマン6 ～史上最大の戦い!!～	¥ 3,500

LA & 3DO レーザーアクティブ&3DO

本体

品名	買取金額
3DO REAL	¥20,000
レーザーアクティブ (CLD-A100)	¥36,000
MEGA-LDパック (PAC-SI)	¥17,000

ソフト

品名	買取金額
囲碁タイムトライアル	¥ 3,200
インクレディブルマシン パラランチョ	¥ 2,500
ウイニングポスト	¥ 6,000
NFLジョンマッデンフットボール	¥ 2,000
クラッシュアンバーン	¥ 1,800
黒き死の仮面	¥ 1,000
ザアートウォーズ御楽の殿堂	¥ 1,800
THE HORDE	¥ 3,200
女体改造計画	¥ 2,500
ショックウェーブ	¥ 3,500
スーパーウイングコマンダー	¥ 3,000
鉄人	¥ 1,200
時を越えた手紙	¥ 3,000
ドクターハウザー	¥ 1,000
ナイトトラップ	¥ 3,000
信長の野望 覇王伝	¥ 5,500
呪われた館	¥ 1,000
バーチャルカメラマン	¥ 2,500
バトルチェス	¥ 3,000
ファラオーの封印	¥ 1,000
ペブルビーチの波濤	¥ 1,500
麻雀悟空 天竺	¥ 2,500
麻雀狂時代 AVギャル制服編	¥ 2,800
マイクロコズム	¥ 3,000
マスターズ 遥なるオーガスタ3	¥ 3,600
マリンツアー	¥ 3,000
ランジェリーパラダイス	¥ 2,500

ご注意

1. 箱・説明書・付属品（人形・マップなど）がない場合は、減額対象になります。
2. ソフト・本体の汚れのひどいもの落書きのあるものや、箱や説明書の破損のひどいものは受け付けられません。
3. 本体など故障しているもの、同じソフトが2本以上ある場合は、買取りができないことがあります。
4. 荷物の中にはお金を絶対入れないでください。紛失した場合責任を負えません。
5. 送り状の控えは大切に保管してください。万が一送られた荷物が不明になった場合、送り状控えがないと当社では責任を負えません。
6. こちらで受付け完了した場合、原則として返品はできません。

ソフト通信買取 お申し込み方法

1 買取譲渡申込書を書いてゲーム機やソフトと写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便などで日本ファミコンクラブまで送ってください。

写真付身分証明書を持っていない方には、こちらより買取譲渡申込みはがきをお客様のお宅に郵送致しますので、必ず保険証コピーと一緒に送ってください。（はがきのない方の買取りはできませんのでご注意ください。）

日本ファミコンクラブの住所が変わりました。

2 ファミコンクラブで金額の計算をします。

ファミコンクラブで計算をしてからお電話にて金額をご連絡いたします。箱と説明書がない場合は、ソフトの種類により、買取金額が安くなります。ソフトに汚れがある場合も安くなります。なお、書留手数料として400円いただきます。

3 現金書留でお手元にお金が届きます。

ファミコンクラブに届いてから10日前後ぐらいでお送りします。（原則として返品はできません。）



18歳未満の方のお申し込み方法

18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が左記の方法でお申し込みください。（印鑑を押すのもお忘れなく。）詳しいことはお電話にてご確認、お問い合わせください。

✂ キリトリ線

▶太いワクの中だけ書いてネ!

買取譲渡申込書

受付日 平成　年　月　日

住所	〒				
フリガナ		生年月日	明治・大正・昭和	年齢	
氏名	印		年　月　日	歳	
電話番号	（　）	勤務先・学校名		勤務先電話番号	（　）
		身分証明書		No.	

私は、本日付けで下記商品の譲渡を申し込みます。

	送ってくれるソフト名	付属品	価格
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	
		箱・説	

合計金額		OPEN		CHCK		NUMBER	

注意 ●本体・サプライ等を送ってくれる人はソフト名のところに記入して下さい。ソフト記入欄が足りない場合はコピーをとってお使い下さい。

9401

キリトリ線

ファミコン売るなら 日本ファミコンクラブ

電話受付 年中無休 全日 AM10:00 ▶ PM7:00

フリーコール 0077-2323-4545

〒140 東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便大井SRC5階内

無敵の最強装備で、あのUFOが帰ってきたっ！

その名を Super UFO なにわ Ver.



UFOカスタムチップ搭載・完全新回路設計基板・最新アルゴリズム採用プログラム等々で最強バックアップ力と数多くの新機能を提供。おまけにオモロイ日本語（関西弁）の案内画面表示、サイコーやでっ！

26Mbitモデル ¥43,800　34Mbitモデル ¥52,800（税込）

【新機能・特長】

- ●X－T改造コード大量（800以上）内蔵。面倒な入力も入力ミスも一切なし。しかもディスクを入れれば該当するゲームのコードのみを自動判別し一覧で表示、後は選ぶだけ。
- ●ちょっと便利なサウンド機能内蔵。キークリック音で入力ミス激減。
- ●DISKにもセーブできるリアルタイムセーブ機能（いつでも好きな所から何度でも繰り返しプレーできる）を搭載しました。
- ●本体内DRAMメモリーバックアップ機能で、電源切っても、いつでもメモリー内のゲームの呼び出し・再プレーがすぐにできます。
- ●他社製マシン（GAME DOCTOR SFⅢ、SUPERCOM（FAMILY）PARTNER、PRO－FIGHTER、WILDCARD）で、セーブしたDISKも読み込みできます。これは、便利な機能でしょ？（一部読めないディスクもあります。）
- ●当社独自開発の漢字・ひらがなフォント採用により従来までのカタカナだけの読みにくい日本語画面とはサヨナラ。
- ●驚きの二カ国語（英語・関西弁）表示切替機能。
- ●新設計のカスタムチップ搭載で、バックアップ能力と動作安定性は類似機中群を抜き、最強無敵の機能を装備しています。
- ●発売予定オプション「DSPタイプ1カセット」を使えば、DSP1搭載ゲームのバックアップ・プレーが可能です。（予定定価¥3,800）上記のカセットが無くても、同じタイプのDSPを搭載したゲームカセットを挿せばOK！！
- ●その他、従来からのゲーム改造機能（X－Tコード・金手指コード）や、スローモーション機能・カートリッジチェック機能・SFCチェック機能等々、便利な機能群も装備しています。

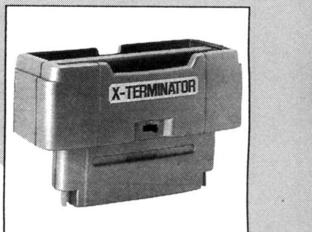
UFOに続いて、あのX－T武蔵もきびしい修行を終え帰ってきたっ！

その名を「日本語版 Super X－TERMINATOR サスケ」どうだ～っ！

（スーパーエックスターミネーター）

パソコンが無くて泣いたことはござらぬか。
ゲームの中身が見てみたいと思ったことはござらぬか。
改造コードを入れ間違えて、？？？と思ったことはござらぬか。
サスケのダンプ機能、改造コード内蔵機能におまかせあれ。

好評発売中　標準価格¥9,800　注文殺到売切御免



4大新機能＋拡張機能装備で、安心の将来性と絶対の自信。

新機能その1　ゲーム改造データ大量内蔵

人気ゲームの改造データ（800データ以上）がROMに内蔵。選ぶだけで簡単にプレーでき、面倒な入力一切なし。さらにオプションで最新改造データカセットも随時発売予定。

新機能その2　ゲームデータ・ダンプリスト機能

「こりゃー、超・便利機能だっ！」　目的のゲームデータ・エリアがそっくりのぞけるダンプリスト機能だからイモズル式に改造コードが発見できる。

新機能その3　キークリック・サウンド機能

キー操作のつどに、「ピコッ！・パコッ！・ジャーン！」なんて、にぎやかなサウンドでキー操作が確認できるんだぜ。もちろん、「おだまりっ！」のサウンドオフも可能。

新機能その4　オプション機能カセット・改造データカセット

［Super X－Tオプションカセットシリーズ］近日発売予定。その1 <レジューム・セーブカセット>や、その2 <最新改造データ集カセット>。乞うご期待！！
※<レジューム・セーブカセット>ゲームがいつでも終了した所から再スタート。

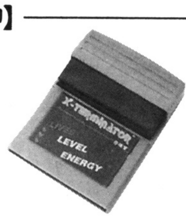
【同時新発売】

日本語版
X－TERMINATER GG
ゲームギア対応
ゲームギア用 ¥9,800



【好評発売中】

日本語版
X－TERMINATER光 HIKARI
スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイ用 ¥9,800



※商品の仕様は予告なく変更することがあります。

TVゲーム機器輸入販売元
GAMETECH
ゲームテック

お申し込みは、現金書留・代引・銀行振込で．．．

〒810　福岡市中央区大名2－9－29　第2プリンスビル713
TEL（092）725－2209（代表）　FAX（092）725－2199
（銀行振込先）住友銀行　天神町支店　普通　1102025　ゲームテック

※スーパーファミコン・及びゲームボーイ・スーパーゲームボーイは任天堂社の登録商標です。
※送料はご注文1口につき¥500です。

FROM EDITORS

じゅっぴー

最近、なーんかよく眠れる。よくわからんが平気で10時間くらい寝ちゃうのだ。なんでかなーと思ってたら、シュラ場になってみてその理由がわかった。どうやら知らないうちに寝駄目をしていたらしい。わりと便利な体質かもなーなんて感心してみたけど、限界超えるとやっぱ…眠い…。も、ダメ。仕事中だけど、ねる。じゃ。ぐう。

アニキ

あぁ、疲れた。でも、気分いいぞ。一睡もしないままに（もちろん仕事で、ね）セガ本社にて「バーチャコップ」の取材。3時間半もバンバン撃ちまくってたら、疲れるどころか、逆に気持ちよくなっちゃったよ。やっぱ、僕様って男はハイテクに弱い。でも、ホント気持ちいいゲームだ、「バーチャコップ」。見かけたら要プレイ。

バイパー

実は明日（10／15）、バーチャファイター全国大会の予選に出る。先日の対新宿ジャッキー戦以来の猛練習を積んだ俺のサラへの愛を見せつけてやるぜ！　よし、そうとなったら今夜もスポット21で対戦修行だ!!　まだまだ修行不足ぎみの攻めサラだけど、同キャラでブチ当たらなければ大丈夫だ。Let's　腕だめし！　勝ってやれるぜ!!

血血子

音楽の分野はずい分と幅広くなったけどゲームと漫画はまだまだオリジナルの育ちづらい狭い環境だなぁ。ゲーム界のインディーズシーンが音楽ＣＤのそれぐらいに確立されるとかなり違うと思うが。

ところでプリンスの改名は世界の写植屋さんへの挑戦すか？　ちょっとやってみる…―。出たかナ？　答は今日わかるわ！

がんすけ

弟が不意に「バイト探そっかな」と言いだしたのに驚いた。

「真サムライでも欲しいん？　ええよ、俺が買うから」

サラリと返した僕のセリフに、弟はテヘへと首を振る。

「学費くらい自分で稼ごうと思って、さ」

子供子供と思っていた弟の、生意気な物言いがなぜか嬉しい初秋の夕方。

MONTHLY GAME MAGAZINE

POWER GAMER

パワーゲーマー

1月号は 11月30日発売!!



What's NEXT ISSUE?

今年の冬は この2本に おまかせだ！

セガ・サターン版
バーチャファイター
ウィザードリィVI～禁断の魔筆～

魂込めてやりこむがよい!!

第4回 物理は超えた

いいゲーム／悪いゲーム。一概に断ずることはできないが、最近思うのは、いいゲームは必ずそのゲームを開発／発売したメーカーのカラーが色濃く反映されているのではないだろうか?ということだ。

わかりやすい例で言えばセガ・エンタープライゼスＡＭ２研が制作しているバーチャ・シリーズ。「バーチャレーシング」「バーチャファイター」「バーチャコップ」、どの１本をとっても間違いなくＡＭ２研のゲームだということがわかるし、それがまた根強く高い支持の大きな理由にもなっている。ここまで極端に特徴的ではないにしても、キラリと光る個性を持つメーカーさんは他にもある。

先月僕がここに書いたＰＣエンジン版魔導物語シリーズがＡＣカード専用になってしまったという件について、読者諸君からいくつか反意を示す投書をいただいた。その論旨には基本的に納得できるものもあったが、しかしそれがメーカーのカラーであるというのなら……。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

見たこともない最強テトリスがやってくる。

SUPER TETRIS 3

S SPARKLISS
C TETRIS CLASSIC
M MAGICALISS
F FAMILY TETRIS

スーパーテトリス3

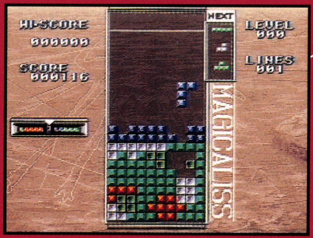
©1994 Elorg,Nintendo of America,BPS

映像とサウンド、そして最多のゲームモード。
シリーズの最高峰を極めたテトリス3、誕生。

TETRIS CLASSIC

懐かしいけど新しいテトリスクラッシック登場。ファミコンやパソコン版で大人気の元祖テトリスをスーパーファミコン版用にグレードアップ。クレムリン宮殿やおなじみのグラフィックが、テトロイカやカリンカの曲にのって復活。ラインを消すごとに流れるサウンドエフェクトに人の肉声が入りゲームを一層盛り上げてくれる。エンドレスモードと全60面のハートタイプモードの2つが楽しめる。



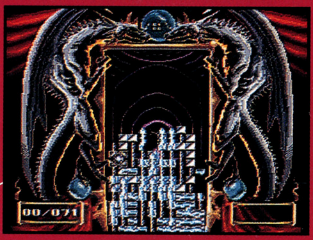


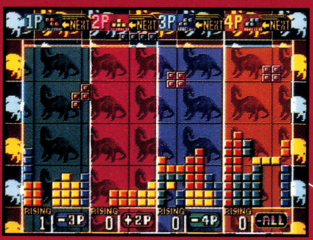
MAGICALISS

テトリスクラッシックにカラーブロックという要素を加えた最新のテトリス、マジカリスが登場。回転させると赤、青、緑の三色に変わるブロックとそろえても消すことのできないシルバーブロックがあり今までにない新鮮な遊び方ができる。クラッシックと同様に、永久的に遊べるエンドレスモードと全60面のラウンドクリア型のハートタイプモードがありそれぞれ対戦が可能になっている。

ボンブリスのゲーム要素を進化させたスパークリスが新登場。ライトニングブロックのあるラインをそろえると上下左右に電流が流れブロックを一気に消していく思考性の高いゲームだ。全60面の各ステージ得点を競うコンテストモードと全100面のパズルモードがある。もちろんどのモードでも対戦ができるようになっている。ボンブリスファンにもたっぷり楽しんでもらおう。

SPARKLISS





テトリスシリーズ初の4人同時対戦モード、ファミリーテトリスが出現した。マルチタップで2人～4人まで対応できる対戦のみのテトリスである。4人で戦う緊張感とかけひきは、だれも味わったことのないスリリングな感覚を生み出す。ラインをそろえることによってパネルに表示されている相手や自分のラインを上げ下げすることができる。4人中、だれが最後まで生き残れるか、興奮のサバイバルである。

FAMILY TETRIS

12月上旬発売予定／予価8,500円(税別)

株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5新横浜ユニオンビルANNEX 2F TEL.045-475-3711
ユーザーサポート受付 TEL.0120-22-7979



1994年12月1日発行
(毎月1回1日発行)第9巻第12号(通巻108号)
1986年10月22日 第三種郵便物認可
発行人 若狭駿介
編集人 東本人志
KK マガジンボックス
〒162 東京都新宿区山吹町331 DIABOX
編集部 ☎03-3226-0867
定価560円
(本体価格544円)
雑誌コード 17577-12
T1017577120566